PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZIN ENE

GRATIS!
DE VETTE GAME
PROTOTYPE
check PAG. 68

BRÜTAL LEGEND
DE PU STAAT OP Z'N KOP!

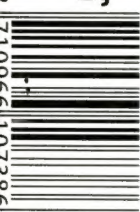
BIONIC COMMANDO
ARM-ZALIG

GUITAR HERO METALLICA
HARDE ROCKJESDAG

WERELDPRIMEUR!
PU CHECKT NIEUWE CALL OF DUTY!

WWW.PU.NL
JUN.2009
€ 3,85

MODERN WARFARE 2



PLUS: RED FACTION GUERRILLA SLOOPT DE CONCURRENTIE • HEET NAJAAR OP KOMST! EA, KONAMI & SONY TONEN HUN TOPPERS • DE NIEUWSTE DSi EN WiiWARE GAMES • WAAROM MISLUKKEN BIJNA ALLE MMO'S? • ACHIEVEMENTHOEREN OP DE PU REDACTIE • CODEMASTERS SHOWT F1 GAME EN DIRT 2 • MAAKT ONLIVE CONSOLES OVERBODIG? • INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS • LARA CROFT ON SPEED IN WET • ALIEN VS PREDATOR • MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 • BATTLEFORGE • C&C OP DE PS3 • TERMINATOR SALVATION • ANNO 1404 • PUNCH-OUT • THE PATH • EN VEEL MEER...

ALLE TECHNIEK IN HUIS

Wie aan techniek denkt, denkt wellicht niet meteen aan de landmacht. Toch kun je zo'n beetje alle taken op een bouwplaats ook uitvoeren in een groen uniform. Van lasser tot timmerman en van elektricien tot loodgieter, de landmacht heeft alles in huis. In Wezep, de thuisbasis van de 'militaire bouwvakkers', vertellen vier technici over hun specialisme.

fotografie: Joshua Laisina



LOODGIETER

Tjado (28) verveelt zich geen moment als korporaal installatietechniek/ chauffeur Scania. 'Als we een kamp opbouwen in een uitzendgebied, zorg ik voor de watervoorziening,' begint hij enthousiast. 'Dus riolering leggen voor douches of toiletten, boilers aansluiten, noem maar op. Tijdens mijn eerste uitzending was het vooral opbouwen, de tweede keer meer onderhouden. Maar saai is het nooit, er is altijd wel iets kapot.' Tjado wist al vroeg dat hij militair wilde worden. 'Sterker nog, ik moest en zou de landmacht in. Na de lts ben ik begonnen bij de pantserinfanterie, waar ik heb doorgeleerd voor installateur niveau 2 (assistent-monteur). Hier bij de Genie ben ik niveau 3 (eerste monteur) geworden en chauffeur Scania. Het mooie van dit werk is de afwisseling. Als je bij een installatiebedrijf werkt, word je elke dag met de bus opgehaald en werk je bijvoorbeeld vier maanden in rijtjeshuizen, aan dezelfde soort leidingen. Als installatietechnicus binnen de landmacht heb je ook het militaire gedeelte erbij. Geen dag is hetzelfde en je werkt met en voor elkaar.'

TIMMERMAN

Piet (24) is van vele markten thuis. Naast chauffeur Scania en combat life saver (militaire EHBO'er) is de korporaal bouwkunde in de eerste plaats timmerman. 'Wij bouwen alles,' zegt hij, 'huisjes, natte groepen, slaapgelegenheden, observatieposten, wachttorens, bruggen, het maakt niet uit.' Problemen met uitzendingen heeft Piet duidelijk niet. 'Nee, daarvoor heb ik juist getekend. Bovendien kwam een jongensdroom uit, ik had namelijk vóór mijn uitzending nog nooit gevlogen. Op uitzending vlogen we echt overal heen, per vliegtuig of helikopter. Daarnaast is de band die je krijgt met de anderen heel mooi. En bij welke baas kun je nou je vakdiscipline in het bos doen, sporten en gratis opleidingen volgen? Ik ben nu bezig met timmerdiploma niveau 2. Dat is niet altijd makkelijk, met oefeningen en uitzendingen tussendoor, maar ik ga het wel halen.'



LASSER/PLAATWERKER

'Lassen heb ik al vroeg geleerd,' zegt Dennis (23), korporaal lasser/plaatwerker. 'Vroeger ging ik altijd mee met mijn vader naar de werkplaats van een vriend.' Toch koos Dennis na de mavo niet meteen voor het lassen in een groen pak. 'Ik wilde graag bij de infanterie, maar vlak voor de opleiding kreeg ik een blessure aan mijn knie. Op het ROC heb ik daarna geleerd voor bankwerker/lasser. Drie jaar later probeerde ik het weer bij Defensie en kon ik als lasser aan de slag bij de Genie. Niet dat je de hele tijd aan het lassen bent, want je doet hier ook militaire dingen, zoals contactdrills oefenen. Het is dus heel afwisselend werk en daar hou ik wel van.' Toch blijft Dennis ook hard doorleren. 'Toen ik binnenkwam bij de landmacht had ik één diploma: mig/mag-lassen niveau 1. Nu heb ik van alle vier de lastechnieken (mig/mag-, elektrode, autogeen en tig-lassen) niveau 2-diploma's. Dat zijn allemaal civiele

diploma's, dus die komen altijd van pas, zowel binnen als buiten Defensie.'

ELEKTROMONTEUR

Alles met elektriciteitsdraden is in goede handen bij Remy (29), korporaal 1 elektromonteur. 'Ik doe alles wat met elektrotechniek te maken heeft, van kabels trekken en stopcontacten aanleggen tot allerlei reparaties. Op uitzending was het voor mij en mijn collega behoorlijk druk. Je zit eigenlijk in een soort dorp, midden in de woestijn, met twee mensen die het licht proberen te laten branden voor iedereen. Maar dat is ook het mooie, de combinatie van het militair en bouwvakker zijn. Bovendien let je hier meer op elkaar en krijg je meer discipline in je werk en je gedrag. En je kunt natuurlijk opleidingen volgen, die Defensie ook nog eens betaalt. Ik ben nu bezig met elektromonteur niveau 2 bij een ROC. Niveau 3 wil ik ook nog halen. Ik zou daarna best onderofficier willen worden, maar als dat niet gaat, kan ik met mijn diploma's altijd nog aan de slag als zzp'er.'



Denk jij na het lezen van deze verhalen: dat kan ik ook! Kijk dan voor meer informatie op www.werkenbijdelandmacht.nl of bel het gratis nummer 0800-0124.

Koninklijke Landmacht



DISCUSSIES

Ik hoef het eigenlijk niet eens uit te leggen, want één blik op die koppen hiernaast zegt waarschijnlijk al genoeg. De redactie van PU vormt op z'n minst een goede weerspiegeling van onze behoorlijk gemêleerde maatschappij, om niet te zeggen dat het zooitje in enkele gevallen zelfs de uitersten benadrukt. En dus hebben we hier nogal eens heftige discussies.
Een maandelijks terugkerende is die over welke game de cover mag sieren. Tenminste, als we er eerst uit zijn gekomen of we Warsteiner, Amstel of Grolsch van het lunchgeld moeten kopen. Tja, en als je dan een Monnickendammer, Haarlemmer, Veendammer, Zaandammer, Assenaar, Utrechtenaar en wat Amsterdammers bij elkaar zet, dan wil het nog wel eens lastig worden.
Het bleek ditmaal gelukkig de maand van de compromissen, we kochten drie verschillende kratjes bier en besloten er een mooie zogenaamde flip-over cover van te maken.
Probleem opgelost zou je zeggen, maar toen kreeg ik Ed weer op mijn dak. Normaal gesproken moet hij samen met Marije, de vormgeefster, alles al heel secuur naast elkaar leggen en controleren, maar nu moesten ze ook nog eens een deel op z'n kop houden om te kijken of het gedeelte dat ondersteboven gedrukt wordt echt goed ligt qua paginacijfers en dergelijke... Het is ook altijd wat!



Niels



DE REDACTIE

Het was weer 'top trip time' afgelopen maand. Bijna iedereen was meerdere keren onderweg om in landen als Duitsland, Frankrijk, Engeland of de VS de allernieuwste games te checken. Een mooie aanleiding om onze redactieleden eens te vragen naar die ene trip die ze altijd nog eens zouden willen maken. Vertel eens jongens, waar zou jullie ultieme persreis naartoe gaan?

JURJEN



Het lijkt me erg leuk om eens in het echte Afrika op expeditie te gaan. Temeer omdat al die vuurgevechten in Far Cry 2 me op een gegeven moment toch wat gingen tegenstaan, en in het echte Afrika de kogels natuurlijk niet constant om je oren vlie... uuuh... of doe anders toch maar België.

JEROEN



Wat mij echt vet lijkt, is om door Konami uitgenodigd te worden om naar Japan te vliegen, en daar ergens op een geheime locatie in de bergen Metal Gear te spelen. Waarbij Konami ook mijn input gebruikt in de uiteindelijke game. Dat ik daar een heel hotel met maar acht andere mensen hoef te delen. En dat er hottubs zijn en gratis eten en drinken en...

J.J.



Dat moet zeker weten Amsterdam Island worden. Het duurt een maand om daar te komen want je kunt er echt alleen met de boot naartoe. Dus dat wordt op de heenweg heerlijk relaxen en op de terugweg heb ik uitgebreid de tijd om m'n stukje voor Ed te schrijven.

WOUTER



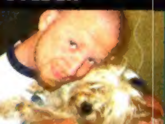
Ik wil graag naar het in mysteriën gehulde Luxemburg. Ooit werden daar vandaan de eerste commerciële televisieprogramma's uitgezonden en je schijnt er ook goedkoop peuken te kunnen kopen, maar voor de rest? Wat voor mensen wonen er? Is Luxemburgs een taal? En hoeveel lui lezen er eigenlijk de PU? Ik denk dat het een soort Twin Peaks is met een vleugje Transsylvanië en dat het er altijd mistig is...

JAN



Dat er nog nooit een trip naar Nieuw-Zeeland is geweest voor een Lord of the Rings game (in Nieuw-Zeeland is het grootste deel van de drie films geschoten) is in mijn ogen onbegrijpelijk. Oké, het is even vliegen maar dan heb je ook wat. Nu de Tolkien hype is overgewaaid en gamers lichtelijk Bored of the Rings zijn, zal het er voorlopig wel niet meer van komen.

STEVEN



Doe mij maar een dikke rondreis door Nieuw-Zeeland van een maand of twee. Zonder persconferentie of iets dergelijks. Gewoon aankomen en een preview code van een DS game krijgen. Zo van "check die maar terwijl je aan het rondreizen bent". Of een vette expeditie naar Alaska. Daar zou ik ook niet moeilijk over doen. Een (realistisch) alternatief is Rusland, waar ik altijd graag nog een keer naar toe zou gaan.

ED



Nu ik steeds minder game, lijkt het mij onwaarschijnlijk dat ik nog veel toffe reisjes zal maken. Hoewel ik een bezoekje aan Japan voor welke game dan ook niet zal afslaan. En als er een tripje voor DiRT 2 komt naar Brazilië of Argentinië ben ik zelfs in staat om daarvoor letterlijk het gevecht met JJ aan te gaan.

MAARTEN



Ik zou wel naar Australië willen. Dat land is gewoon cool. Je kunt er heel goed surfen, de mentaliteit is er chill én m'n zus woont er. Er is alleen één probleempje: praktisch alle toffe games worden er gebanned. Het zit er dus niet in dat we daar ooit voor een game naartoe zullen mogen...

TAKE YOUR SEAT

Omdat Ed nog even wacht op de DiRT 2 review trip naar Zuid-Amerika (mocht ie willen) was het JJ die in Breda als eerste kennismaakte met 'de nieuwe Colin', zoals wij die game hier nog altijd liefkozend noemen. Onze rijbewijsloze racespecialist genoot van de game, mede door de fantastische racestoel met alles erop en eraan.
Wij vroegen ons alleen af waar je nou eigenlijk kan zien wat je doet, maar dat zal wel aan ons liggen...



MAARTEN MEETS THE MASTER

Weinigen zullen de gast naast Maarten herkennen, maar het is niemand minder dan Grandmaster Flash. Deze dude heeft het scratchen en eigenlijk het hele idee van een DJ zo'n beetje verzonnen! De man is zelfs nog ouder dan onze Ed, dus fokking oud, maar doet die shit nog steeds.
De foto rechts is eveneens tijdens Maarten's Bethesda tripje naar Londen gemaakt. We zien hem hier uit z'n dak gaan in de winkel Forbidden Planet, een paradijs voor elke gamer en comic fan.
Zoals je kon verwachten joeg die gek er zo'n beetje z'n hele maandsalaris doorheen (dat zijn dus vier poppetjes) en kwam ie de week daarna bij ons steeds geld bietsen om wat te eten te kunnen kopen.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

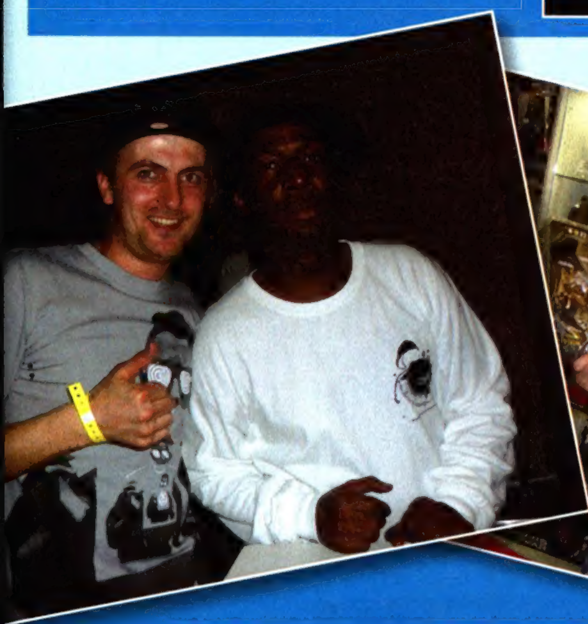
Terwijl ik voor de rubriek 'De Redactie' zat te bedenken waar ik ooit nog naar toe zou willen op perstrip, schoten automatisch heel wat toffe reisjes van de afgelopen jaren door mijn hoofd. Dubai, LA, Tenerife, Finland… ik heb echt heel wat fraaie plekken bezocht de afgelopen jaren.
De vetste stad vond ik echter Seoul, waar ik bijna twee(!) weken mocht verblijven voor de World Cyber Games van 2002. Als er één stad is 'that never sleeps' is het de hoofdstad van Zuid-Korea wel, en ze hebben er niks tegen kale mannen, hoor…
ED



IEMAND MOET HET DOEN

Jan was natuurlijk retejaloers toen Wouter een paar maanden geleden een kleine twee weken door de States mocht cruisen voor een aantal Activision games.
Hij bood zelfs aan z'n artikelen gratis te schrijven als hij op de volgende mega-trip mee zou mogen… uuh nee, da's niet waar natuurlijk.
Wel was Jan opgetogen dat we ook hem op een übertrip door Amerika stuurden, en hij mailde ons gedurende die ruime week regelmatig met enthousiaste verhalen over de nieuwste games van Sony.
Vooral InFamous, een vette sandbox game waarin elektriciteit een hoofdrol speelt, bracht hem in hogere sferen. Iemand moet het doen, hoorden we het knetteren.









★ Brief ★
VAN DE MAAND

FIFA TIP

Yo Jeroen,
Ik las in je stukje in PU 184 dat je maar niet wist welk team je moest kiezen om je collegae een poepje te laten ruiken met de nieuwe FIFA. Ik heb de oplossing voor je: Juventus! De Oude Dame beschikt over een ijzersterke verdediging (bestaande uit de beren Chiellini en Sissoko), een zeer degelijk middenveld (mits je opa Nedved vervangt door de even snelle als kale Giovinco) en twee spitsen die niet van de bal af te krijgen zijn (Amauri en Trezeguet). De beste van het spel zit er ook nog bij.
Het enige wat er aan de tactiek veranderd moet worden, is een snellere passing om het aantal zaadballen aanzienlijk terug te dringen. Het grote online voordeel van dit team is dat je niet alleen maar Inter-Inter of Man utd-Man utd speelt.
Veel succes en ik zie je online! (het wordt dan wel Juve-Juve vrees ik!)
Groetjes
Barry | Internet

Dank Barry, en gefeliciteerd met je EA game naar keuze.
Jeroen speelde al een hele poos met AZ maar gaat het zeker met Juve proberen. AZ beviel 'm sowieso niet helemaal, want de Alkmaarders zijn in FIFA heel wat minder dan in de Eredivisie. Louis van Gaal schijnt zich al bij EA aangeboden te hebben als adviseur voor FIFA 10.



JJ KAMMINGA BRIEVEN

De tijden van Mortal Marcel lijken te herleven! Na de afzeikbrief van JJ Kamminga twee maanden terug, besloten een heleboel van jullie in de pen te klimmen en meneer K. van repliek te dienen. We hebben er vier uitgezocht, en wat ons betreft is het aan JJ Kamminga zelf om hierop te reageren.

BRIEF I

Hey PU crew,
Het is weer zover; een of andere zeikerd gaat weer lopen zeuren over jullie blad. Ja, ik heb het tegen jou, JJ Kamminga! Ik bedoel, waarom lees je de PU als je er zoveel over te zeiken hebt? Je zit zelfs te mekkeren op de spelling van Jurjen, terwijl er later in je brief staat: 'Af en toen duikt er nog....' Kom op zeg, kijk eerst effe naar jezelf voordat je andere mensen, die tenminste wel iets nuttigs doen met hun leven, gaat zitten corrigeren.
En dan over de bijschriften. Elke maand werkt Ed zich (vast en zeker) de pleuris om die geweldige grappen te verzinnen. Maar nee hoor, meneer vind het 'te veel schoonmoeders en aambeien'... Deze bijschriften geven de PU een meerwaarde! Hierdoor onderscheidt dit blad zich van de andere bladen!
En ten slotte de beoordelingen. Ja, het klopt dat er veel goede games uitkomen rond de feestdagen. Maar dan moet je toch niet klagen dat goede games goede beoordelingen krijgen? Wat wil je dan, alleen maar crapgames? Wees blij dat het goed gaat met de game-industrie!
Jongen, ga toch iets nuttigers doen met je tijd dan klachtbrieven schrijven naar dit heilige blaadje...
Keep it up guys!
Jeroen Bakker | Rosmalen

BRIEF II

Hallo PU, en Halo JJ Kamminga.
Bij deze wil ik even reageren op de "Zeikbrief van de maand". Ik ben juist superblij dat de PU zo lekker niet zakelijk is. Ik vind het heerlijk dat de PU niet perfect is. Waarom? Omdat er al duizenden van die sites en bladen zijn die alles gaan analyseren, tot in de puntjes van detail hebben ze aanmerkingen op games.
En dan het ergste van alles: redacteuren die een review schrijven maar NIET over hun eigen beleving praten, alleen maar over de technische snufjes, en over het verhaal. Maar games gaan denk ik het meeste over een beleving, en ik wil een beleving lezen. En dan zelf op basis van persoonlijke interesse van de redacteur bepalen of het ook bij mij past.
Nu even persoonlijk naar JJ Kamminga. Ik denk dat je goed moet begrijpen dat games voor de vrije tijd zijn. Net als muziek en films. Daar een analytische review over schrijven werkt niet! We willen 'lekker' lezen, en 'lekker' gamen! Ik ben juist helemaal te spreken over Wouter zijn reviews, hij schrijft geweldig! Ik hou van dat geen blad voor de mond en gooi het er maar uit! Geen gelul, lekker gamen en schrijven over je beleving!
Alsjeblieft, zoek naar een analytische website en ga daar lekker lezen, maar respecteer dat er veel gamers zijn die 'lekker' reviews willen lezen met soms wat groffe/kromme humor tussendoor! En de bijschriften niet goed? Fuck off, je bent zoals vaak gezegd één van die azijnzeikers! Je moet blijven zeiken...
PU, ik vind het blad geweldig! En ik hoop dat jullie het zo persoonlijk houden!
Groetjes,
Jasper Wijker | Internet

VERONTRUSTE LEZERES

Lieve PU-peeps,
De laatste paar maanden waren zwaar. Niet alleen voor mij, maar ook voor mijn vriend; Power Unlimited abonnee. We zijn allebei gek op gamen en we lezen de PU dan ook gezellig samen. De laatste tijd is 't alleen niet meer zo gezellig.
De PU van april bijvoorbeeld; er staat een blote poes in, die zelfs in een blootblad als Playboy smaakvoller zou worden afgebeeld.
PU is een blad dat ook door veertien jarigen gelezen wordt. Waarom moet er overal wel iets staan wat te maken heeft met seks of rare scheldwoorden? Dit kan toch ook wel op een andere manier?
En last but zeker not least: hoezo zijn bijna alle games tegenwoordig wel een 8 of zelfs een 9 waard? Ik moet echt moeite doen om games te vinden die jullie slechte cijfers geven. Zelfs mijn vriend, al meer dan tien jaar lid, begint het steeds vervelender te vinden dat alle games zulke extreem hoge cijfers krijgen.
Ik vraag me sowieso af, hoe je eerlijke recensies kunt schrijven, als je die games ook onder je adverteerders hebt. Is het niet dubbel om geld te ontvangen voor de reclame die elders in het blad staat van een bepaalde game, en er dan wel eerlijk over te schrijven? Ik geloof dat niet zo.
Hopelijk verandert er iets in de goede richting volgende keer, zodat we weer met onze PU onder de arm naar de winkel kunnen gaan om echt vette games te kopen.
Groetjes,
Laura Kempenaar | Amsterdam

Tja, als jij en je vriendje je al zo volwassen voelen, zo samen op de bank, dan begrijpen wij best dat jullie ons maar een kinderachtig stelletje vinden, en dat zijn we ook, maar wij noemen dat jong van geest ☺.
Maar die scores zijn echt gemeend, hoor. Als wij games vet vinden, krijgen ze nu eenmaal een mooi cijfer, en andersom geldt hetzelfde, dat heb je vorige maand wel gezien.
Maar zeker je vriend (die de PU al zo lang leest) zou moeten weten dat wij volkomen onafhankelijk oordelen, en zelfs regelmatig door adverteerders geboycot worden omdat we zo recht voor z'n raap onze mening geven... Dus, je hebt zeker een punt als je ons onvolwassen vindt, maar de suggestie dat we omgekocht zouden worden, slaat natuurlijk als ontstoken kontvocht op een plas diaree, stelletje beffende-blondeaarshaarvlechters!


Speciaal voor Laura, die niet van blote poezen houdt.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

BRIEF III

Heey PU gasten!
Allereerst eventjes het punt dat jullie een heel gaaf en tof blad hebben. Dit is ook een van de redenen waarom ik mijn vrije vrijdag middag op ga geven om jullie te schrijven/mailen.
Namelijk het volgende: een paar dagen terug kletterde de nieuwe PU op de deurmat, natuurlijk begin ik gelijk aandachtig te lezen, en ook de brieven op pagina 6 en 7. Er worden altijd wel wat leuke, rare of grappige brieven gestuurd naar jullie adres, dus het is zeker de moeite waard om die pagina eventjes te chekken!
Gelijk valt mijn oog op de brief van Meneer JJ Kamminga, met als titel: Zeikbrief van de Maand.
Om dan maar gelijk aan mijn pleidooi te beginnen het volgende:
Beste JJ Kamminga,
U (of jij) stuurt een brief naar de PU met een paar argumenten dat u de PU niet het beste gamersblad van de Benelux vindt, doordat de reviews achteruit gaan, er veel detail foutjes worden gemaakt, er veel in gescholden wordt enz.
U zit een blad af te zeiken, dat mag, geen problemen mee. Alleen het volgende stuit mij tegen de borst: u zeikt de PU af, alleen doet u het zonder enige reden, behalve op het feit dat het Awaken the Dreamers is en niet The Brave Awakening van All Shall Perish.
Mijn vraag is: waarom stuurt u nou zo'n brief? Om op die felbegeerde YO!POST pagina te komen? Of om iets af te zeiken, terwijl u zelf eigenlijk niet weet wat?
Zoals de reviews. Moeten de heren bij de Redactie vijf topgames, allemaal een punt lager geven, omdat er toevallig vijf topgames uitkomen? Dat zou pas onterecht zijn!
Ook het gevloek en het getier bevalt u niet, ook dat kan, maar mijn vraag is dan, waarom leest u het blad überhaupt nog, als alles zo slecht is als u bedoelt?
Ik vind de reviews na vier jaar nog steeds niet tegenvallen, het gescheld valt reuze mee en ach, het hoort ook een beetje bij de PU.
En nog even over het feit dat over smaak niet te twisten valt; jij vindt de nieuwe plaat van All Shall Perish niet hard, of niet hard genoeg, ook dat kan, maar misschien moet jij ook aan andere mensen denken?
Ik kan me best voorstellen dat sommige mensen ASP hard vinden en andere niet, als jij nu tegen mij zegt dat je bijvoorbeeld naar Legion of the Damned luistert, moet ik je dan ook gaan uitlachen, omdat die niet hard is?
Het kan namelijk altijd harder he ;-)
Maar goed, mijn conclusie luidt: als u alles zo klote en kut vindt aan het blad, lees het dan niet meer, en val ons er niet mee lastig, we zullen er heus niet van wakker liggen als er één abonnee opzegt ;-)
Groetjes van een 16 jarige Metalhead!
Maarten Vermeulen | Internet

BRIEF IV

Ik heb zojuist de "Zeikbrief van de maand" van JJ Kamminga gelezen, en ik ben al het geklaag over het blad zat.
Dat puntensysteem, kom op, het is een indicatie voor hoe leuk een spel is. Verder lijkt het me niet erg slim om een spel te kopen puur omdat iemand anders zegt dat het leuk is, ook al zijn het de gasten van de PU (sorry heren). Zij zullen namelijk nooit precies dezelfde smaak hebben.
De manier van schrijven is ook geweldig, leuk om te lezen, afwisselend, dolle humor en laat ook gewoon zien hoe het spel is, daar moet toch zeker niks aan worden veranderd?
Als laatste aan al die andere mensen die steeds klagen over de PU: als het niet leuk is, waarom stap je niet over op de Libelle? Zoals het is, is het prima!
Casper Zweerus | Internet



AGENDA KAPOT

Beste PU,
Jullie kennen het wel, als schooljongetje moet je ieder jaar weer een agenda kiezen. Denk ik even slim te zijn door een agenda te kiezen die er lekker stevig uitziet (oniel ofzo-iets). En wat blijkt? Dat ding is nou compleet naar de klote (zie plaatje)! Kunnen jullie alsjeblieft even een kijkje in de kast nemen of er nog een PU agenda ligt? Ik zal het heel erg waarderen, want dit gaat zo echt niet langer.
En dan wil ik verder nog wat veren in jullie reet stoppen. want er worden de laatste tijd, veel negatieve brieven gepubliceerd! Ga zo door!
Thomas Wubben | Haarlem

Helaas Thomas, de oude agenda's zijn al maanden op. Sterker nog, we hebben de nieuwe voor 2009-2010 alweer bijna af! Dus wees er snel bij komende zomer, dan grijp je straks niet mis. Zet het maar vast in je agenda ☺



RARE PLAATJES

KILLZONE 2 IS TOCH OOK NIET HELEMAAL PERFECT. EN DIE "GARZA" MAAR SCHREEUWEN: "SEV, HELP ME OUT". GEWELDIG SPEL VOOR DE REST. EN GA VOORAL ZO DOOR MET JULLIE BLAD.
GREETZ,
SVEN LAMMENS

Overtref Sven en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:



REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Mijne beste heren der PU,
Ik heb een paar vragen.
❶ Is L.A. Noire gecancelled? Zo niet, wanneer komt ie dan?
❷ Reviewen jullie Eat Lead nog? Het zou me goed doen te zien dat ie van jullie ook een dikke onvoldoende krijgt.
❸ Komt G.I. Joe serieus uit voor de 360 en PS3 of lult EA gewoon uit hun nek dat ze alleen nog maar goede games willen maken?
Alvast bedankt en ga zo door,
Dirk | Internet

❶ L.A. Noire is niet gecancelled, maar we tasten nog in het duister wat betreft de releasedatum.
❷ Vorige maand hadden we de review, en we hebben het inderdaad zelden zo zout gegeten.
❸ GI Joe komt serieus uit!

Hallo PU Gasten!
Wij hebben een paar vraagjes.
❶ Hebben jullie al informatie over Call Of Duty: Modern Warfare 2 Zo ja, wanneer komt die uit?
❷ Is het waar dat je al vijf euro playstation network account hebt wanneer je er een aanmaakt?
❸ Wat kan ik beter kopen voor de PS3: The Bourne Conspiracy, Ghost Recon 2, Call Of Duty 4: Modern Warfare of als die uitkomt Call Of Duty: Modern Warfare 2?
Alvast Bedankt!
En... We vinden jullie blad echt top!
Greetzzz...
Daaf En Lars | Beltrum

❶ Modern Warfare 2? Nooit van gehoord ☺
❷ Dit is nieuw voor ons.
❸ Ga gewoon lekker voor CoD 4!! Kun je daarna meteen door met Modern Warfare 2.

Beste PU redactie,
Ik heb een drietal prangende vragen.
❶ Komt Sony echt met 3D gaming en films voor de PS3?
❷ Zo ja, kunnen we dit jaar al gamen en Blu-rays kijken in 3D op de PS3?
❸ Wat kunnen we op grafisch gebied verwachten van de PSP 2?
Bij voorbaat dank en ga zo door.
Groeten,
Tim | Internet

❶ Ja, en wedden dat ze het PS3D gaan noemen?
❷ Nee, dit jaar nog niet.
❸ Hij schijnt grafisch vergelijkbaar te worden met de PS2!

MODERN WA

Als je tien lezers van de PU vraagt wat de beste shooter van de laatste jaren is, zeggen er acht Call of Duty Modern Warfare. Als je tien lezers van de PU vraagt wat ze momenteel online veel spelen, dan zeggen er zeven Call of Duty Modern Warfare. En als je tien lezers vraagt welke shooter ze deze winter honderd procent zeker gaan kopen, dan zeggen er negen Call of Duty Modern Warfare 2.
Welkom bij de hyperexclusieve, allereerste preview van Modern Warfare 2 ter wereld!



We hebben in ons leven bij de PU heel wat geheimzinnigheid meegemaakt op trips. Honderden keren hebben we zogenaamde NDA-contracten ondertekend (wat er op neer komt dat je tot een bepaald tijdstip je grote waffel moet houden over een spel). We hebben telefoons uit moeten doen of zelfs voor ons op de grond moeten leggen, bang als men was dat we in het geniep opnames maakten. Maar de geheimzinnigheid die de trip naar Modern Warfare 2 omgaf, was ook voor ons extreem. Activision ging zelfs zover dat we niet met collegae mochten praten over wat we zagen en we mochten niet in de vorige PU aankondigen dat we de game te zien zouden krijgen. Slechts één blad per land mocht de eerste beelden in een hotelkamer bekijken. En vanzelfsprekend waren wij erbij...

"DIT WORDT EEN GAME WAAR NIEMAND OMHEEN KAN."

NIET VREEMD

Nu is al die geheimzinnigheid ook niet zo vreemd. We hebben het hier niet over 'Cornelis Krekel en de zeven kabouters', maar over de opvolger van (volgens velen) de beste shooter ooit gemaakt. Een shooter die meer dan twaalf miljoen keer verkocht is (en nog steeds verkoopt) en ook nog eens een online community van twaalf miljoen gamers kent. Een shooter waarvan men verwacht dat hij aankomende Kerst alle verkooprecords gaat breken.
Bij zo'n kraker wil je geen narigheid, geen gelekte screenshots of gehackte code. En ach, zolang wij er exclusief bij mogen zijn, hoor je ons niet klagen.



Als je 'm vertaalt, is zo'n gametitel best wel lame. De Plicht Roept: Moderne Oorlogvoering 2...

DURE SCHOENEN

De druk moet immens zijn geweest bij Infinity Ward. Het is zoals gezegd niet zomaar een sequel die ze maken. Het is het vervolg op de beste game van de afgelopen jaren. Een game waar, als we de fora moeten geloven, niet al te veel aan veranderd mocht worden.
En twaalf miljoen fans is natuurlijk leuk, maar het is tevens een grote last. Want hoe hou je die, zeker als je toch iets gaat veranderen, allemaal tevreden? Iedereen heeft een eigen mening. Sommigen zijn gek op de perks, anderen haten ze weer. De een vindt Martyrdom cool, de ander nep. En wat als nu net jouw favo wapen wordt weggehaald in deel 2?
Nee, wij staan niet graag in Infinity Ward's schoenen, ondanks het feit dat het ongetwijfeld hele dure schoenen zijn aangezien ze een shitload aan centen hebben verdiend met hun vorige spel.

KAMER 612

Infinity Ward bedacht echter een hele simpele en doeltreffende methode om met deze druk te kunnen omgaan. Men zette gewoon een goed filter op alle input van de community en nam op een gegeven moment een beslissing van 'zo gaat het worden'. En van dat pad zijn ze niet meer afgeweken. Het resultaat van ruim anderhalf jaar keihard werken kregen wij te zien op kamer 612 in een peperduur hotel in Londen. Vette bank onder onze reet, cola in de hand, giga plasma voor de snufferd en de airco op -10. En dat laatste was maar goed ook, want onze innerlijke temperatuur steeg vrij snel door wat we te zien kregen, en dan drukken we ons nog voorzichtig uit. Laten we gewoon maar eens beschrijven wat we zagen, want dat lijkt ons in dit geval de beste manier om duidelijk te maken hoe vet deze sessie was.

OPVALLENDE ZAKEN

In twee uur tijd toonden Bowling en Zampella ons één compleet level, enkele stukken uit een ander level, plus een voor deze presentatie vervaardigde demonstratieruimte waarin je alles naar z'n mallemoer kon schieten. Verder gaven ze vooral informatie over het verhaal en de mogelijkheden binnen het getoonde level. Over al het andere probeerden ze hun lippen stijf op elkaar te houden. Echter, door goed op te letten en een aantal slimme vragen te stellen, kwamen we toch enkele zaken te weten, die we voor het gemak even opdelen in de sectoren 'singleplay' en 'multiplay'.

SINGLEPLAY

* De physics van de kogels en granaten zijn flink realistischer geworden. Kogels ketsen nu af en granaten vallen van een trap of helling naar beneden zoals ze dat in het echt ook zouden doen.
* Je kunt nu een pistool in de ene en een mes in de andere hand houden waarbij de hand met het mes de hand met het pistool ondersteunt. Knifen wordt nu dus nog populairder.
* We gaan onder water. Waarom laten ze anders een extreem coole, zwaar bewapende Navy Seal duiker zien?
* We zagen opeens een level met de naam 'International Cyber Space Lab' staan. We gaan toch niet de ruimte in? Of betreft het hier een verlaten Russische raketbasis...
* Er verschijnen voor het eerst bullettime momenten in CoDMW2. Ho! Niet meteen steigeren. Het wordt geen F.E.A.R. waar je op geel ramt als je in de problemen komt. Bullettime verschijnt als de developer dat wil en is meer een dramatisch moment als er bijvoorbeeld een explosie is waarna je nog snel even een paar man kunt uitschakelen.

...RFARE 2

MAARTEN & JJ ZIJN OPGETOGEN


Weet je waarom ze in Scandinavië geen last van zakkenrollers hebben? Het is daar zo koud dat zelfs zakkenrollers hun handen in hun eigen zakken houden.

GRUWELIJKE RIT

Waarschijnlijk kan iedereen zich het begin van Call of Duty Modern Warfare nog wel herinneren. Met een juten zak op je kop word je achterin een taxi geflikkerd. Je krijgt nog een dikke klap met een holster van een M16 op je harses.
Wat volgde staat ook nog steeds op ons netvlies gebrand: een gruwelijk vette rit, door een stad ergens in het Midden-Oosten. Waar je ook keek: overal gebeurde wel wat. Mensen die wegrenden, beschietingen, executies, voordeuren die werden ingetrapt; een even intrigerend als angstaanjagend geheel.

EERSTE DEMO LEVEL: CLIFFHANGER

Modern Warfare 2 is een direct vervolg op het eerste deel, maar toch is het begin behoorlijk anders. De eerste beelden die we te zien krijgen, zijn nogal uuuh... wit. Heel wit zelfs, want we staan midden in de sneeuw! De eerste missie van de game speelt ergens in de bergen van Kazachstan.
De naam 'Cliffhanger' voor dit level is heel toepasselijk, want het eerste wat we doen is lopen op een smalle richel van een rotspartij. Onder ons ligt een diep ravijn, de wind giert en het is fucking koud.
Nog geen tien seconden later hangen we met twee ijzeren haken aan een ijswand. Recht omhoog moeten we. Met de triggers worden de haken één voor één bestuurd. Volgens ons zijn zelfs de barsten die deze haken in het ijs veroorzaken random, en niet scripted. Nog steeds is de gierende wind van de partij die het de bepakte bergbeklimmende soldaten bepaald niet makkelijk maakt.
Een straaljager scheert vlak over onze hoofden. De pokkenherrie van de jet veroorzaakt een kleine lawine; sneeuwhopen en ijspegels vallen net langs ons heen. Tot ineens een val... nee, gelukkig: Generaal MacTavish pakt nog net op tijd onze hand. MacTavish? Kennen we die naam niet ergens van? Precies: het is een van de hoofdpersonen uit het eerste deel.

BOWLING: "WAT BOEIT HET NU HOE LANG EEN GAME DUURT? ALS DE TIJD DÍE HET DUURT MAAR VET IS!"


Sommige gasten namen alle risico's omdat ze dachten dat ze om weer levend te worden, alleen maar hoefden te 'ont-dooien'.



Op dit soort momenten wordt de gameplay vertraagd. Hetzelfde gebeurt als je een deur intrapt, of een explosie triggert. Er is dan sprake van een korte slow motion waarna de gameplay zich snel weer herpakt.

INFILTREREN

Wat ons beiden opvalt, is dat de game al zo af oogt. De framerate, de gezichtsuitdrukkingen en de grafische details, het ziet er allemaal al super gelikt uit.
En het mooie is, Robert Bowling en Vince Zampella (de mannen die ons de game demonstreren) weten zelf ook dat het wel goed zit. Je zag ze stralen op het moment dat ze eindelijk hun project mochten laten zien. Dat ze eindelijk hun mond mochten opentrekken.
Eenmaal boven op de berg banjeren we samen met MacTavish door de sneeuw. Op onze gun zit een hartslagmeter waardoor we onze tegenstanders kunnen zien. Door de sneeuwval hebben we namelijk geen goed zicht.
Nog geen dertig meter voor ons lopen twee patrouillerende soldaten. MacTavish: "You take the left, I'll take care of the right!" »

* Er zullen dit keer meer onschuldige voorbijgangers op je pad komen. Vooral in de favella's van Rio wemelt het er van. Hoewel het dus niet de bedoeling is dat je die mensen neermaait, word je er ook niet voor gestraft, want "tja", zei Zampella "dan moet je daar maar niet in de weg lopen".

MULTIPLAY

* Er zullen een aantal nieuwe modes in de multiplayer komen. Meer daarover zal pas na de E3 worden bekend gemaakt, maar het zijn wel modes die we nu nog niet in andere games zien. Ook zal de menustructuur van waaruit je de multiplayersessie opstart, aangepast worden omdat, en we citeren Bowling, "er teveel extra dingen bijkomen die we goed neer willen zetten". En o ja, de muziek verandert ook. Die kennen we nu inmiddels wel.
* Perks als Martyrdom hebben het shootergenre op een plezierige manier veranderd. Andere shooters jatten het perk systeem inmiddels vrolijk van Infinity Ward. Maar dat interesseert hen niks, want ze komen in CoDMW2 met een aantal nieuwe perks die de community zonder meer aangenaam zullen verrassen.
* Het schild wordt honderd procent zeker een perk. Bowling liet per ongeluk los dat je straks met twee man twee schilden kunt dragen en dat de derde speler vervolgens schuilend achter beide heren, het vuur op een vijand kan openen. Hoe vet is dat?
* Goed nieuws voor iedereen die een hekel heeft aan gasten die te vroeg uit een game stappen. Bowling wilde niet zeggen hoe ze dit gaan voorkomen, maar hij gaf wel aan dat "er mogelijkheden zijn om dat te doen". We houden hem aan zijn woord, want als er iets is waar we een hekel aan hebben...

ZAMPELLA: "CO-OP PAST NIET BIJ CALL OF DUTY. HET IS JIJ TEGEN DE REST. EEN MAAT DIE JE KAN HELPEN, DOET TE VEEL AF AAN DE INTENSE ERVARING."



» We wachten tot er een straaljager overvliegt zodat onze schoten niet gehoord worden en knallen met een minimum aantal kogels de patrouilleleden door hun kop. Het bloed spettert door de lucht en kleurt de sneeuw rood.
Modern Warfare 2 begint met een pure infiltratiemissie. We moeten sneaken, en dat zijn we eigenlijk niet echt gewend. De bijbehorende stealth kills zijn ook nieuw voor ons.

DE HEL BREEKT LOS

We rekenen nog een paar keer af met een patrouille en sluipen het vijandelijke kamp binnen, snijden hier en daar wat keeltjes door en plaatsen explosieven.
Op dat moment worden we betrapt en is MacTavish gedwongen zich over te geven. Maar net voor het zover is, schreeuwt hij nog via z'n zender dat we overgaan op plan B.
MacTavish wordt onder schot gehouden door een stuk of twintig Kazachstaanse strijders. Met een simpele druk op de knop laten we de boel achter deze rakkers exploderen en daarmee is het over met sneaken en breekt de hel los. Het halve kamp staat in de fik, rookpluimen, straaljagers en helikopters worden erbij betrokken en uit alle hoeken en gaten komen bewapende gasten. Als ons eerste echte vuurgevecht begint, trilt de vloer van de hotelkamer. Dit moeten ze drie verdiepingen hieronder ook horen, MacTavish is dus gered door de explosie, maar hoe lang hou je het in deze chaos vol? Niet lang, zo blijkt. En daarom maaien we om ons heen als geblinddoekte Rambo's, schuilen we achter zandzakken, sprinten we naar twee sneeuwscooters en kruipen er op met onze dikke reten.
We zijn nog geen kwartier aan het spelen!



BOWLING: "NATUURLIJK ZOUDEN WE BEST EEN SNOWBOARDGAME WILLEN MAKEN, MAAR DAN WEL EENTJE MET GUNS AAN JE BOARD."

DOWNHILL

Als twee dronken tieners scheuren we in volle vaart van de berg af, zigzaggend tussen de bomen door. Shaun White is er niets bij. Ondertussen schieten we op onze achtervolgers. Het lijkt James Bond wel in Die Another Day.
Hoewel er maar weinig kleur in dit level zit, valt er genoeg te beleven. De ene keer racen we door de mulle sneeuw, even later glijden we over een ijsvlakte. Maar waar we ook overheen gaan, het gaat hard, keihard naar beneden. De kogels vliegen ons om de oren, bomen worden geraakt en vallen om, sneeuw valt van de takken af en alsof dat allemaal nog niet genoeg is, komt er een dikke afgrond aan...
Een gigantische sprong volgt. We hebben het gehaald, we worden opgewacht door onze teammaatjes. De missie is (deels) geslaagd. Wat een actie, wat een binnenglijder!

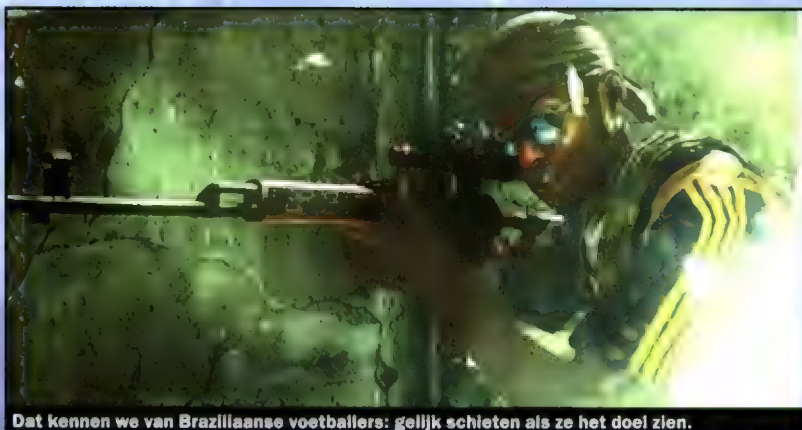
RACE TEGEN DE KLOK

Een vernieuwing in CoDMW2 die bij ons zeer in smaak viel, was de toevoeging van de zogenaamde Challenges.
Speel je in de singleplayer een level uit, dan speel je meteen een 'Challenge' vrij. Die Challenge lijkt het meest op de 'Horde mode' uit Gears of War 2 waarin je moet afrekenen met een shitload aan vijanden.
Alleen draait het in CoDMW2 om tijd. Hoe sneller je iedereen in een bepaalde omgeving afknalt, des te hoger zul je in de rankings staan.
Echt een hele leuke toevoeging die je op dit moment nog alleen of splitscreen met z'n tweeën kunt spelen, maar die waarschijnlijk ook online co-op te spelen zal zijn.
En dat die shit pittig wordt, bewijst het feit dat Bowling en Zampella er met z'n tweeën op regular niet ongeschonden doorheen kwamen. Terwijl ze nota bene het level zelf hebben gebouwd. Heerlijk!

KNIFE MADNESS

Iedereen die online CoD speelt heeft het meegemaakt: je hebt een goede spot, je haalt een keer diep adem, je pakt de vijand in je crosshair, je legt aan en... zwaackkk, mes door je strot. Effe niet opgelet.
Het is de ultieme kill, de diepste vernedering. Echte mannen lopen in close combat op je af zonder


Ik woon zelf in een buurt met nogal wat alcoholisten. Het wordt ook wel eens de krattenwijk genoemd.


Dat kennen we van Braziliaanse voetballers: gelijk schieten als ze het doel zien.


Dit is typisch zo'n wijk die het mooist is bij zeer dichte mist.

TWEEDE DEMO LEVEL: KROTTENWIJK

Het volgende level dat we te zien kregen was bekender terrein voor ons, althans, zo leek het. Al snel blijkt echter dat we niet in Afghanistan zitten, maar in een Favela, een sloppenwijk in Rio de Janeiro.
We zitten in een auto als we plotseling onder vuur worden genomen. Onze chauffeur wordt door z'n kop geschoten en ligt dood te bloeden op z'n stuur. De kogelgaten in de voorruit worden in een fractie van een seconde vermenigvuldigd.
Je voelt het al aankomen: opnieuw breekt de pleuris uit. Meerdere gasten zijn aan het schieten en niet alleen op ons. Wij hebben als doel om een dude te achtervolgen maar we moeten 'm alleen wel levend te pakken zien te krijgen.
Het is een complete chaos. Inwoners van de stad rennen gillend weg in totale paniek. Ontploffende auto's, lichamen op straat; het lijkt wel een nieuwsuitzending uit Afghanistan of Irak op een gewelddadige dag.
Er lopen genoeg burgers rond die je eigenlijk niet wilt verminken, dus het is nog best een kunst om het juiste doelwit te raken. Toch lukt het ons de sprintende gast waarnaar we op zoek waren in z'n been te schieten. We've got him! Hier stopte de demo.

BOWLING: "WE ZIJN NIET BANG OM IETS VERKEERDS TE DOEN; WE HEBBEN EEN COMMUNITY VAN TWAALF MILJOEN MENSEN DIE FEEDBACK GEEFT."

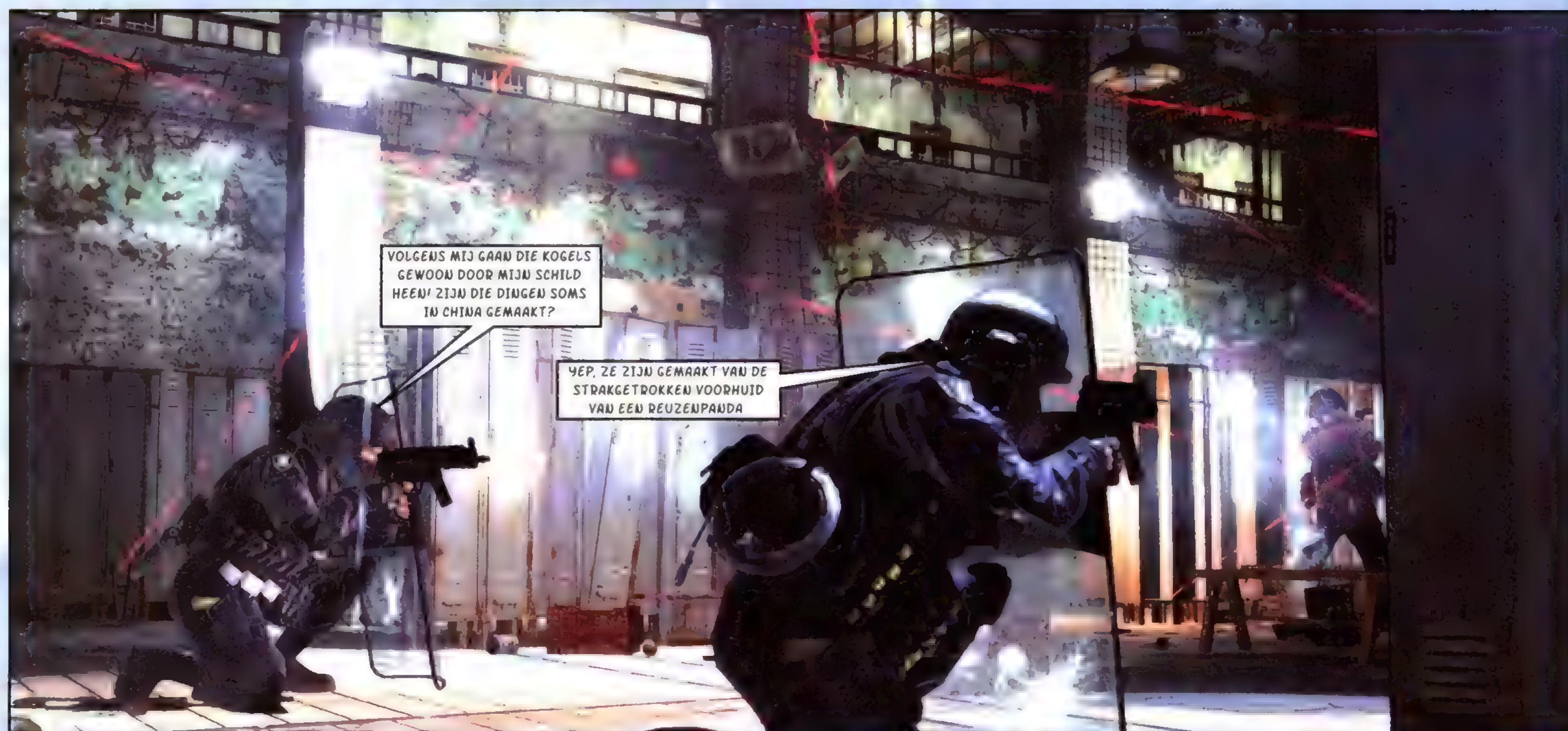
GROOTSHEID IN DETAIL

Op dat moment verlaat onze "demonstrant" Zampella de mode, koppelt de camera los en laat ons het gigantische level zien. Hij zoomt uit en weer in. Ze gebruiken voor Modern Warfare 2 nu texture streaming zodat ze veel grotere levels kunnen maken.
Of je dan niet meer last hebt van pop-ups, vroegen we. Daarin was Bowling eerlijk: "Ja, dat zou inderdaad kunnen als je de techniek niet goed gebruikt, maar dat zijn we niet van plan". »

te schieten en steken je neer, de softies schieten.
Maar je hebt mannen en echte kerels. Bowling vertelde dat er online een gast is die alleen maar zijn mes gebruikt. En niet zonder succes want deze digitale cocktailprikker heeft inmiddels meer dan 11.000 kills op zijn conto staan. Nickname? "Knife".

WAPENS, WAPENS EN NOG EENS WAPENS

Hoewel de heren Bowling en Zampella geen namen van nieuwe wapens wilden noemen, meldden ze wel dat CoDMW2 meer wapens gaat bevatten dan het eerste deel.
Enkele originele wapens zullen verdwijnen maar daarvoor komen meer nieuwe in de plaats.
Omdat je onderdeel uitmaakt van Task Force 121, heb je de beschikking over het meest geavanceerde wapentuig.
Zo bevatte een wapen in het 'sneeuwlevel' een zogenaamde 'hartbeatsensor' waardoor je vijanden die tientallen meters van je vandaan lopen, kunt spotten. En dat popt een stuk makkelijker.
Ook zijn oude wapens opnieuw in de polygonen gezet waardoor ze vele malen gedetailleerder ogen. Met als toppunt een vizier dat vies wordt en een red dot die verdwijnt als je nergens op richt.
Nee, qua detail gaat CoDMW over Killzone 2 heen en zal het de strijd aankunnen met de gunfetisjisten van Operation Flashpoint: Dragon Rising.



» Hoe dan ook: we kunnen nog grotere levels verwachten, wat goed nieuws is. "In deze levels kun je behoorlijk je eigen aanpak bepalen. Maar het is niet zo dat we dat alleen maar doen omdat het technisch mogelijk is. We schrijven eerst het verhaal en de gameplay, en dan kijken we hoe we het mogelijk kunnen maken."

Modern Warfare 2 gaat z'n voorganger ook op grafisch gebied overtreffen. Zo is onder andere de belichting van objecten een stuk beter dan in CoD 4. Hoe de zon weerspiegelt in een autoraam, en in de lens van een van de guns! Als je inzoomt zie je zelfs vingerafdrukken op de lens. Echt, de details zijn ongekend.

De golfplaten woninkjes die tegen de berghelling gebouwd zijn, de hutjes, de kapotte ramen, de waslijntjes die volhangen met kleding, de structuur van een baksteen en de manier hoe een zonnestraal door een gat in een tentdoek heen komt. Het is bizar hoe mooi. Al die hutjes, al die gangetjes: we worden overspoeld met details, zoals een paar kranten die in een hoekje liggen en subtiel door de wind worden bewogen. Het is schitterend!

Als we vragen of dit niet een fantastische multiplayer map zou zijn, antwoordt Bowling breed glimlachend: "Ja, dat zou het inderdaad zijn ja..."

ZAMPELLA: "IK WEET NIET WAAR DAT HELE VERHAAL OVER CALL OF DUTY IN EEN SF-SETTING VANDAAN KOMT. MAAR 99% WAT OP INTERNET STAAT IS BULLSHIT."

DERDE DEMO LEVEL: WOESTIJN

We hebben nu twee levels gezien vol actie. In Rio stopten we na een tijdje met spelen en gingen we gewoon de game bekijken. Hoe het level opgebouwd was bijvoorbeeld. Het 'krottenwijk level' is namelijk nog niet helemaal af, al lijkt dat op het eerste gezicht wel zo. De heren bij Infinity Ward gaan echter niet voor half werk, en wilden ons geen 'unfinished business' laten spelen. Dat was ook de reden dat we het derde level precies zo bekeken als we het tweede level afsloten.

Het is nog niet eens middag als we voor de derde keer worden verrast door het duo Zampella & Bowling. We staan nu namelijk midden in een woestijn. Een verlaten landschap met niets dan zand.

Zampella vertelt ons dat we in een Jeep van het midden van de woestijn naar een afgrond rijden. Daar zien we een diep ravijn met daarin een stromende rivier. We komen ook een verlaten nederzetting tegen. Het is er oud en vervallen. Zampella zegt dat we de kloof gaan abseilen. Op dat moment zie je een luchtpijp waar rook uit komt en beseffen we dat deze verlaten nederzetting absoluut niet verlaten is. Als we even later een ingang van een grot zien is het duidelijk: we gaan onder de grond spelen!

Als we nog maar een paar meter de grot in zijn gelopen, begint Bowling al te vertellen dat hij enorm trots is op dit deel. "Het lijkt heel erg op die scène uit Iron Man waarin hij zijn pak in elkaar knutselt". Hij heeft gelijk: het ziet er precies zo uit! De grot heeft grote ruimten en bestaat uit een eindeloos lijkend gangenstelsel tot je aan de andere kant er weer uitkomt.

"We moeten nu echt stoppen jongens!", roept een Activision medewerker tegen de heren van Infinity Ward. Je ziet aan het tweetal dat ze graag nog meer zouden vertellen en meer zouden willen laten zien. Ze hebben in hun enthousiasme eigenlijk al te veel gezegd.

MODDERVET

Het is duidelijk dat er nog veel werk aan de winkel is voor het developmentteam, zeker gezien de keiharde deadline van 10 november. Maar het is ook duidelijk dat die gasten heel erg goed bezig zijn. Wie had gedacht dat ze het niveau van CoD4 zouden gaan toppen? Toch heeft het er alle schijn van. Natuurlijk zal je als ervaren gamer niet meteen stijl achterover slaan,

ALLES NAAR DE KLOTE

Een grote wens van de CoD-community was dat er wat meer kapot kon in de omgeving van Modern Warfare 2. Je kon in het eerste deel wel veel shit penetreren met je kogels, maar echt strategisch een stelling doorboren, dat was er niet bij.

Die sloperswens is verhoord. CoDMW2 is nog steeds geen Red Faction (gelukkig maar, zo'n mooie omgeving wil je heel houden), maar er kan wel veel meer naar zijn grootje. En zoals het Infinity Ward betaamt, niet echt op de standaard manier. Zo kun je een brandweerpomp kapot knallen waardoor een enorme spuitende geiser ontstaat. Dat ziet er echt heel stoer uit en het neemt ook nog eens een deel van je zicht weg.

Ook leuk is de benzinepomp die, als je hem treft, in de fik vliegt en waar de benzineslang vervolgens als een draaiende en spuitende derwish een dikke vuurstraal uitkotst. We weten het niet zeker, maar we zien zowel de waterpomp als het benzinestation nog wel in de multiplayer terugkomen. Met dus ongekende strategische mogelijkheden.

Verder werden kratten en dozen doorzeefd, die vervolgens echt in splinters en stukken uiteen vlogen om daarna, geheel volgens de wetten der zwaartekracht en wind, rustig in real time naar beneden te dwarrelen. Pure eyecandy waar je helaas niet echt de tijd voor hebt om naar te kijken aangezien de vijand geen rekening houdt met sight seeing.

ZAMPELLA: "HET IS JAMMER DAT DE PC-COMMUNITY ZOVEEL KOPIEERT. DESONDANKS BLIJVEN WE ZE TROUW, DAAR LIGGEN TOCH ONZE ROOTS."




Zo'n net hadden we heel vroeger allemaal op onze zolderkamertjes aan het plafond hangen. Kon je altijd zeggen dat je een net kamertje had.

je bent immers het niveau van Modern Warfare gewend, maar reken er maar op dat deel 2 een game wordt waar niemand omheen kan. Activision Manager Simon Wells durft zelfs te beweren dat Modern Warfare 2 de best verkopende game ooit gaat worden. Dat is ongeveer hetzelfde als Dirk Scheringa die zegt dat AZ de komende vijf jaar landskampioen wordt. Bovendien lijkt het ons sterk dat de game Wii Sports gaat toppen. Toch is het nu al zonneklaar dat we hier te maken hebben met zo'n modder-vette game dat elke gamer met gezond verstand nu al een dikke aantekening maakt in z'n agenda op de pagina van 10 november 2009.


Je ziet, er wordt nog druk aan de levels gewerkt.

ZAMPELLA: "WE HEBBEN ECHT NOG WAT COOLE DINGEN VOOR ONLINE."

VERWACHTING

Modern Warfare 2 voelt vanaf het begin vertrouwd aan, maar toch is het op meerdere punten vernieuwend. De afwisseling in leveldesign en gameplay lijkt prachtig in balans. Ook grafisch is het puur genieten met ongekende details. En dan hebben we nog niet eens de multiplayer gezien, waar ze 'tonnen nieuwe dingen aan gaan toevoegen en tonnen dingen beter gaan uitwerken'. Als dit niet vet wordt, vreet ik m'n pettencollectie op.


MAARTEN

Ik ben zwaar onder de indruk. De lat lag zo hoog, de verwachtingen waren zo hooggespannen, de druk was zo groot, dat het eigenlijk alleen maar kon tegenvallen. En dat deed het dus niet. In twee uur tijd heb ik meerdere dingen gezien die CoD weer naar een hoger level zullen tillen. Het schild, de snowmobiel, de physics bij kogels en granaten, het feit dat we onder water gaan knokken, de nog mooiere graphics. Het zijn geen drastische veranderingen, maar kleine stukjes tweak werk. En dat is precies wat ze moesten doen.


JJ

- + Houdt vast aan de bekende, goede gameplay.
- + Ongekende details!
- + Afwisselender dan ooit.
- − Het is nog geen november.

MODERN WARFARE 2
PS3 / PC / XBOX 360
INFINITY WARD / ACTIVISION
10 NOVEMBER 2009

POWERSPY

- Niet één keer is het woord World at War gevallen. Infinity Ward en Treyarch (de ontwikkelaar van World at War) kunnen elkaars bloed wel drinken. Daarom had men het over 'die andere Call of Duty'.
- Maar eerlijk is eerlijk; World at War heeft wel beter verkocht dan Modern Warfare. Terwijl laatstgenoemde game toch echt beter was.
- Het werk aan Modern Warfare 2 is direct na het vervaardigen van het eerste deel begonnen. De mannen hebben zelfs geen vakantie genomen.
- Het meest gebruikte wapen online is de M16 met Red Dot. Eigenlijk werd de Scorpion nog meer gebruikt, maar dat kwam omdat dat hét wapen was in Old School. En dat is dus niet helemaal eerlijk.
- De meest gespeelde mode online is Team Deathmatch. Belangrijkste reden: het is de eerste mode die je kan aanklikken. Oftewel, gamers zijn luie flikkers.
- Eigenlijk wisten we al dat CoDMW2 een goede game zou worden. Infinity Ward meldde namelijk geen enkele keer hoe goed ze waren of dat ze iets 'totaal vernieuwend, revolutionair, baanbrekend' gingen doen. Ze toonden gewoon hun shit en hielden verder hun mond.
- Hoe krijg je het voor elkaar? Terwijl de presentatie van CoDMW2 extreem geheim moest blijven, bleek het hotel waar de game getoond werd ook voor een deel gehuurd door Bethesda. En dus zagen een twintigtal journalisten die dat niet mochten zien, opeens een aantal mannen met Infinity Ward shirts door de gang lopen met een enorm plasmascherm...

POWERSPY

- Bizar! Sinds we hier op de redactie dagelijks oefenen met Guitar Hero: Metallica (inclusief zang!) hebben we geen last van muizen meer.
- Konami komt mogelijk met de shooter Six Days of Fallujah op de markt, waarin je de bloedige slag in de oorlog tegen Sadam Hussein naspeelt (zie ook elders in deze PU).
- Konami Europe was er zo "blij" mee dat ze de boel meteen hebben geboycot.
- Wat misschien ook wel logisch is gezien het feit dat zij ook de pr van het Japanse bedrijf in het Midden Oosten doen.
- En probeer daar maar eens een leuke campagne omheen te bouwen.
- Wel jammer dat deze game mogelijk nooit in Nederland te krijgen zal zijn, want hier bij de PU hadden we wel zin in een pretrip naar Fallujah.
- Hoe fout die Six Days in Fallujah ook is, het Nederlandse leger heeft er dan wel meteen een goede en realistische trainingssimulatie bij.
- Met veel bombarie aangekondigd: 'de PlayStation 2 nu nog maar voor 99 euro'.
- De Powerspy gaat er vanuit dat menig winkel onmiddellijk een nachtopening heeft georganiseerd.
- En die shit was niet eens op 1 april.
- Microsoft gaf overigens aan dat de levenscyclus van de PS2 nu wel ten einde was.
- Daar is de Powerspy het niet mee eens. De console kan nog naar 49,95, 29,95 en 9,95.
- En tenslotte als inruil tegen veertien armbies.
- Ubisoft heeft haar eigen jaarlijkse event, Ubidays, gecancelled. De publisher zegt zich nu helemaal te focussen op de E3, Keulen en de Tokyo Game Show.
- De Powerspy ligt er niet echt wakker van. Ubidays zal toch vooral herinnerd worden als het event waar twee jaar terug het bier binnen een half uur op was.
- Er schijnt een Lego Rock Band in de pijplijn te zitten.
- Moet je zeker zelf je gitaar uit die turfblokjes in elkaar puzzelen…

GUITAR HERO KAN DUURDER EN GOEDKOPER!

Dat Guitar Hero een populair spelletje is, mag inmiddels bekend zijn. Maar het kan een dure hobby worden. Heb je net die complete GH set aangeschaft, komt er weer een speciale Metallica set en wie weet waar Red Octane eind dit jaar nog mee op de proppen komt.

Sowieso is er voor de echte liefhebbers nu de Logitech Guitar Hero controller die nagenoeg niet van een echte gitaar te onderscheiden is. Het apparaat is gemaakt van houten en metalen onderdelen, is bijna net zo groot als een bestaande gitaar en voelt stukken zwaarder dan de plastic versies die tot nu toe bij de GH games zitten. Het speelt heerlijk maar de prijs doet wel pijn; zo tussen de 180 en 200 euro. En dat is natuurlijk bizar veel geld, wetende dat je hiervoor ook een complete GH bandset + game kunt aanschaffen.



Gelukkig zijn er in deze tijden van crisis ook goedkopere alternatieven. Nyko brengt bijvoorbeeld Frontman gitaren op de markt die compatible zijn met GH (en Rock Band) en allerlei felgekleurde frontjes kennen (zie onder). Daarnaast voelen de knoppen heerlijk en speelt vooral de strumbar gewoon beter dan bij de standaard meegeleverde gitaren van GH! Bovendien zijn de Nyko gitaren vaak 10 of 15 euro goedkoper dan de 'standaard' Red Octane modellen. Dit is dus zeer interessant als je nog een tweede gitaar zoekt.



DE PS2 99 EURO: OM TE LACHEN OF TE HUILEN?

Vorige maand meldde Sony met veel bombarie dat ze met een grote aankondiging zouden komen. En meteen draaide de geruchtenmachine op volle toeren. De prijsverlaging van de PS3 kwam er dan eindelijk aan, er zouden een aantal spectaculaire nieuwe games worden aangekondigd, etc. Het bleek echter uiteindelijk om een prijsverlaging van de PlayStation 2 te gaan. Die kost nu nog maar 99 euro.
Moesten we daar nou om lachen of huilen?


JEROEN

JEROEN: Als gamer zeg ik: 'een gemiste kans', maar als ik wat dieper nadenk, is het eigenlijk best wel slim. Ik vermoed dat Sony, in plaats van de PS3, de PS2 in stelling breng om met de Wii te concurreren. Voor 99 Euro haal je immers een hele goede machine in huis, met een enorme sloot aan games die voor rond de 30 Euro in de winkels liggen. Dus iedereen met een Wii, die op zoek is naar games en ze niet vindt, zal weleens de overstap naar een PS2 kunnen gaan overwegen, en wellicht, zo zal Sony's vurige wens zijn; dan in een later stadium de upgrade naar de PS3 maken.




JJ

JJ: Wat moet ik hiermee? De PS2 staat bij mij in de slaapkamer zodat mijn vriendin ongestoord haar DVD's van Desperate Housewives kan kijken. Noem mij één PU-lezer die nu denkt: 'hé, eindelijk, nu is de prijs goed en ga ik die fijne PS2 halen. Kan ik eindelijk Killzone spelen'.
Natuurlijk moet je je daarbij bedenken dat wij nu eenmaal schrijven voor hardcore of beter gezegd 'echte' gamers en niet voor meisjes die lekker een potje SingStar willen spelen met hun vriendinnen. Of voor ouders die hun kind van zes een console willen geven en daarvoor niet meteen 400 euro willen uitrekken. En die doelgroep maalt niet om polygonen en sandbox games. En let wel, tot voor kort verkocht de PS2 de PS3 er nog steeds uit.
Sony werkt nu eenmaal met een cyclus waarin ze tien jaar met een console doen en verschillende doelgroepen planmatig afwerken.
Maar ja, daar hebben wij dus geen hol aan. En vanuit dat perspectief vind ik het ook niet slim. Want de hardcore community zal deze 'grote aankondiging' opvatten als een teken dat Sony nog steeds niet echt van hen houdt omdat ze de prijs van de PS3, die elke hardcore gamer volgens mij wil hebben, maar niet omlaag brengt.


JAN

JAN: Sony zit in een impasse. Ze hebben technisch de dikste machine van de drie maar staan op de derde plaats. Iedereen brult: 'verlaag de prijs', Sony zegt: 'fok it'. Vervolgens gonsde het over een grote aankondiging en dan blijkt het een PS2 prijsverlaging. Voor ons in de frontlinie is dat teleurstellend. En zeker als je bedenkt dat veel winkels de PS2 al op 99 euro hadden gezet.
Maar aan de andere kant mag je de PS2 nog steeds niet onderschatten. Veel ouders kopen, zeker met de crisis, nu een PS2. Er zijn bergen games voor beschikbaar en er blijven nieuwe games voor uitkomen (Jak & Daxter, Buzz, FIFA, SingStar en veel filmgames).

"OMDAT DAT SOORT GROTE DLC'S ZO FUCKING VEEL TIJD KOSTEN OM TE MAKEN."

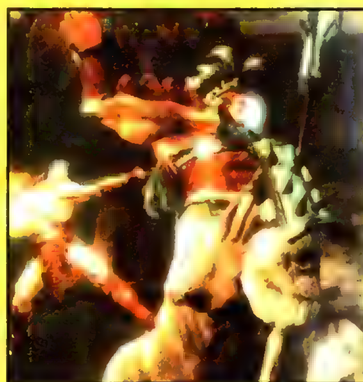
Bij Bethesda is men vrij duidelijk waarom hun DLC voor Fallout 3 niet al te groot zal zijn.

JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

UITSTEL VOOR TWEE TOPPERS

Deze maand twee voorspellingen! Ik heb namelijk via geheime bronnen vernomen dat twee grote klappers dit jaar niet meer het licht gaan zien.
Ik heb het over God of War III voor de PlayStation 3 en Alan Wake voor de Xbox 360. Beide Triple A titels verschuiven naar Q1 2010.

Uiteraard is dit geen officieel bericht, en welbeschouwd hebben beide games ook nooit een officiele releasedatum gekregen, maar toch ging vrijwel iedereen er vanuit dat beide games in 2009 zouden verschijnen.
Aangezien de PlayStation 3 nog tonnen andere vette aankomende titels heeft, kan ik met het uitstel van GoW nog wel leven maar ik hoop vurig dat mijn voorspellende gaven wat betreft Alan Wake er dit keer naast zitten.



COMMENTAAR

FORMULE GEEN

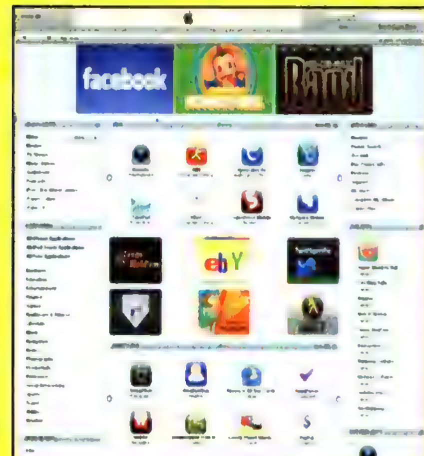

JJ

Het leven bestaat uit vreugde en teleurstellingen. En als je mazzel hebt, overheersen de perioden van vreugde.
Ik heb in dat opzicht privé gelukkig weinig te klagen, en ook in mijn werk als gamejournalist maak ik vaak mooie dingen mee.
Maar laatst was het toch even een ander verhaal.
De eerste kennismaking met de nieuwe F1 game van Codemasters was voor mij namelijk een bittere teleurstelling. Niet omdat de game slecht was, want als je mijn preview verderop in deze PU leest, zul je zien dat Codemasters gewoon weer goed werk gaat afleveren. Nee, ik voelde mij meer als een kind dat zijn favoriete speeltje afgepakt ziet worden.
Ik reisde immers naar Codemasters in Breda om eindelijk weer eens wat digitaal Formule 1-geweld tot mij te kunnen nemen. Het nieuwe seizoen is begonnen en het is leuker dan ooit. Dus kom maar op met die realistische polygonen racer met Hamilton, Vettel, Alonso en Massa in de hoofdrol. Maar het kwam niet…
Oké, er komt in oktober een Wii- en een PSP-Formule 1 game op de markt, maar iedereen die me een beetje kent, weet ik daar niet op zat te wachten. Ik ben een echte PS3/Xbox 360 man. Ik wil realisme, zowel in actie als in beeld.
Maar voor die versie moet ik nog een jaartje wachten! En dat gegeven was voor mij (en ik denk voor vele andere F1-racefans) een enorme domper. Niet voor niets dat Codemasters er tot de persconferentie wat geheimzinnig over deed.
Ik heb echter van mijn moeder geleerd om tot tien te tellen. En na die tien tellen en de uitleg van Codemasters, begreep ik de beslissing ook wel weer.
Next-gen games zijn nu eenmaal veel lastiger te maken dan Wii- of PSP-games. Grotere ontwikkelteams, langere productietijd, etc. En bij de F1 weet je pas een paar maanden van te voren hoe de wagens er uit gaan zien. De heer Ecclestone is immers nogal wispelturig en voor je het weet, laat hij iedereen in een driewieler starten.
Codemasters wil iets goeds maken van de F1 licentie en heeft daar met betrekking tot de Xbox 360, PS3 en PC gewoon meer tijd voor nodig. En ik zeg bij deze: geef ze die tijd, want na Geoff Crammond's meesterlijke Grand Prix-games hebben we al genoeg snel gemaakte klerezooi voor onze kiezen gehad.

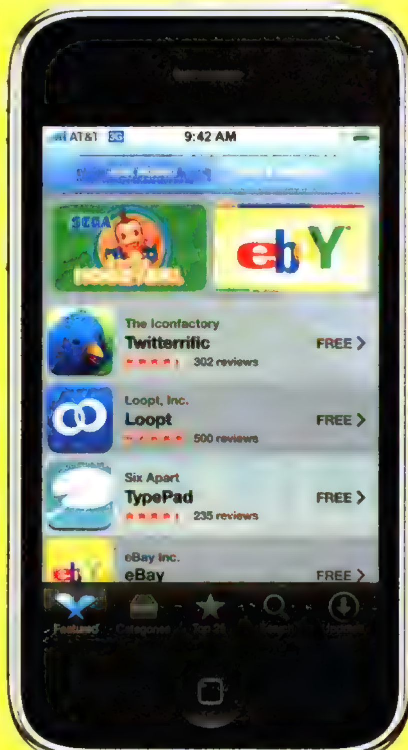
iPHONE BEZITTERS KOPEN DE MEESTE GAMES

Inmiddels is de helft van de redactie al om en loopt met een iPhone op zak. En vrijwel allemaal gamen ze er ook veel op. Iets wat op andere telefoons niet of nauwelijks voorkwam, of het moest een potje Snake zijn op de Nokia.

Deze trend vind je ook terug bij de rest van de miljoenen iPhone eigenaars. Ze kopen van alle spelcomputerbezitters namelijk gemiddeld de meeste games. Reden: de lage prijs en de makkelijke bereikbaarheid van de games via iTunes.



Dit lijkt een banaal praatje, maar het is meer dan dat. Het is een les waar alle andere hardwarefabrikanten misschien wat van kunnen leren. Want met de online distributie van games is nog steeds veel mis. Het verloopt stroef, betalen gaat onhandig en nieuwe games zoeken is soms een crime. Apple laat zien dat een weldoordachte aanpak succes heeft en dat gamers massaal zitten te wachten op makkelijk toegankelijke DLC.



POWERSPY

- Publishers zijn niet zo blij met de gold sellers in MMORPG's. Gold selling is het verkopen van stuff of valuta die je hebt vrijgespeeld in zo'n game. En die gold sellers blijken een ware plaag te zijn.
- Toen de makers van de MMORPG Runescape de accounts van gold sellers afsloten, bleken ze in een klap de helft van hun leden kwijt te zijn.
- De Powerspy zelf vindt het een beetje flauw. Als je in een zeer populaire game dingen maakt die heel moeilijk te krijgen zijn, dan weet je dat de lue flikkers van deze wereld zullen lappen om die shit in handen te krijgen.
- Het wordt tijd dat de publishers het gold sellen zelf in handen nemen, bepaalde items verkoopbaar maken en andere items strikt beschikbaar stellen aan mensen die daar hun best voor doen.
- Anders wordt de MMORPG het Saint Tropez van de game-industrie en kunnen alleen de hele rijken dan dus zich een dikke level 100 karakter met alles erop en eraan veroorloven.
- En dat is lullig voor Steven.
- Will Wright gaat dus weg bij EA.
- Zijn we dan ook eindelijk van die Sims af?
- Bepaalde redacteuren krijgen jeuk op vreemde plekken als ze weer eens Simsluiers horen praten in het testhok.
- Wouter vindt De Sims massively helemaal de bom.
- Terwijl er dus geen dikke tieten en Orcs in te zien zijn.
- Of zou het komen dat hij zijn games altijd zonder bril speelt, terwijl hij dik -2 heeft?
- Mogelijk dat hij denkt dat The Sims een dikke shooter is.
- Nederland in shock. EA Sports baas Peter Moore meldt dat EA GEEN cricketgame maakt dit jaar.
- Terwijl wij de cover van de PU er al voor hadden gereserveerd!
- Er zijn wereldwijd inmiddels meer dan 2.5 miljard achievements unlocked op Xbox Live.
- En vrouwen maar zeggen dat het niet om de lengte van de digitale penis gaat.

POWERSPY

- De DSi heeft in Engeland in twee dagen tijd meer dan 100.000 stuks verkocht. Dat is meer dan alle andere hardware bij elkaar.
- De Powerspy wist niet dat er in de UK nog 100.000 mensen waren die geen DS hadden...
- Sony vindt de DSi echter drie keer niks. Volgens een woordvoerder is de DSi alleen leuk voor kids en mist Nintendo echt een complete groep mensen met hun handheld.
- In plaats dat die gasten nou een keertje blij zijn dat Nintendo nog een doelgroepje voor hen overlaat...
- Overigens vindt de Powerspy het overbodig te melden dat de man van Sony vond dat zij het zelf met de PSP veeeel beter deden.
- Jammer alleen dat je dat dan weer niet in de verkoopcijfers terugziet.
- Slecht nieuws voor de fans van 'wc ontstopper schieten' en 'koesuffen', want de Rabbids-serie van Ubisoft keert weer terug naar zijn roots en wordt een action adventure.
- Wat ook wel logisch is, want op een gegeven moment heb je elke zwiep- en zwaai-minigame wel helemaal uitgemolken.
- Het team achter het fenomenale Riddick, Starbreeze, is nu bezig met een Bourne-game.
- De nieuwe Bourne-game zal gemaakt worden voor EA dat de rechten onlangs kocht van Vivendi.
- Want ja, nu Vivendi aan Activision vastzit, kunnen ze natuurlijk niet met twee geheim agenten op de markt komen.
- Zou trouwens een leuk gevecht worden: Bond vs Bourne. Misschien iets voor Street Fighter V?
- Maarten is al niet uit de buurt van zijn iPhone te rammen, maar dat kan straks alleen maar erger worden als Blizzard de speciale World of Warcraft website voor deze telefoon ook in Europa lanceert.
- Via die site kun je jouw WoW account overal waar je wilt beheren.
- Zodat ook dat laatste restje leven dat je had buiten de PC om, weg is...

WILL WRIGHT VERLAAT EA

De legendarische bedenker van Sim City, The Sims en Spore stopt als baas van EA's Maxis. Reden: hij heeft zin om te doen en te laten wat ie zelf wil. En dus steekt hij de komende tijd vooral energie in zijn Stupid Fun Club denktank waarmee hij allerhande gekke shit wil creëren. Shit die EA kan kopen, maar eventueel ook een ander bedrijf.



Jan is de grootste fan van ome Will en hij kan als geen ander aangeven waarom deze übernerd deze stap nam terwijl hij bij EA bakken met geld verdiende.

"Dat Wright EA verlaat is een pijnlijk gemis, al was het maar omdat de man een reputatie heeft om u tegen te zeggen. Het zou hetzelfde zijn als Peter Molyneux wegging bij Lionhead of Miyamoto bij Nintendo. Het feit dat dergelijke mensen überhaupt binnen je organisatie rondlopen, is goud waard.

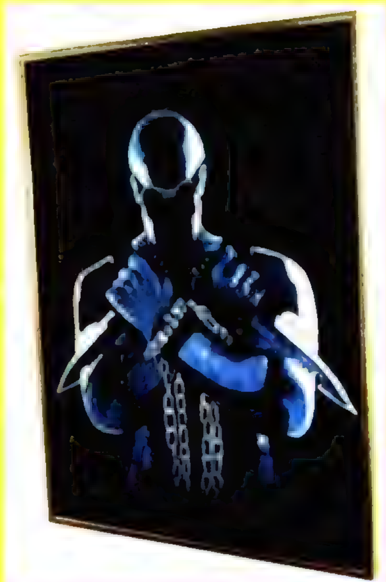
Wright heeft met SimCity en The Sims miljoenen mensen aan het gamen gekregen en ook al is Spore niet het gigagillende succes geworden wat men er van had verwacht, het blijft een mijlpaal. Maar ja, de man is een volstrekt onafhankelijk denker die geheel zijn eigen weg gaat. Daar helpt geen cent van EA tegen.

Overigens is EA Wright nog niet helemaal kwijt, de man gaat in een denktank zitten waar hij, zonder druk van deadlines, nieuwe concepten gaat ontwikkelen. De mensen van EA, slimmerikjes, blijven nauwe banden onderhouden met deze denktank.

Maar toch, een icoon uit de game-industrie zal minder prominent in mijn geliefde wereldje aanwezig zijn en dat doet pijn".

SOMMIGE MOEDERS ZIJN WEL AARDIG...

Doorgaans hebben moeders het niet zo op games. Dat leidt alleen maar af van je huiswerk en sociale contacten. Moeders zien je veel liever boeken lezen, lekker in de vrije natuur rondspringen met een hoepel en een tol, of in discussieclubjes over de zin van het leven praten.



Maar sommige moeders, die zijn wel cool. Neem deze Amerikaanse mum, die dus gewoon even een vet schilderij van Riddick voor haar zoon maakte. Onze vraag: zijn dat soort moeders op eBay te koop?

EA STUURT FOUTE CADEAUTJES

Om hun games bij ons te promoten sturen de publishers af en toe leuke hebbedingetjes op. Je weet wel, t-shirts, poppetjes, plastic pistooltjes, etc. Die wij dan weer naar jullie toesturen als "leuke meuk" van de maand.

EA ging dit keer in zijn enthousiasme echter iets te ver toen zij echte boksbeugels opstuurden om de release van The Godfather II kracht bij te zetten. Men vergat daarbij helemaal dat bezit van zo'n wapen in sommige landen een wetsovertreding is waarvoor je de bak in kunt draaien. En dus moest EA alle beugeltjes weer snel terughalen.



EA heeft sowieso geen geluk met hun Godfather II presentjes, want de grap waarbij ze een echte dooie vis bij de gamespers dropten (zie ook de vorige PU), mislukte in Engeland compleet. De post had een dag vrij en daardoor rotte de vis in het postkantoor weg .

Overigens is het niet de eerste keer dat een presentje bij de media in het verkeerde keelgat schiet. Ooit stuurde een niet nader te noemen publisher zonder begeleidingsbrief een kogel in een enveloppe naar allerlei gameredacties om een shooter te promoten... En dat deden ze in een tijd dat vanwege poeder- en andersoortige dreigbrieven elke enveloppe sowieso al met angst en beven werd opengemaakt.

GTA IV NOG ECHTER...

Een gamer vond onlangs een paar XTC-pillen toen hij de doos van zijn GTA IV game open maakte.

Hij had de tweedehands game bij GAMESTATION in Gloucestershire gekocht en blijkbaar was de vorige eigenaar iets vergeten. De politie en de moeder reageerden geschokt op de vondst aangezien de jongen die de pillen aantrof slechts twaalf jaar oud was en voor hetzelfde geld had gedacht dat het hier een paar vrolijk gekleurde tumtummetjes betrof.

Maar, eeeh, wat doet een jongen van twaalf met GTA IV...



WAAROM SIX DAYS IN FALLUJAH OMSTREDEN IS

Waarschijnlijk hebben jullie al gehoord over de Iraki shooter Six Days in Fallujah van Konami, waarin je de bloedige slag om Fallujah vanuit het perspectief van de VS naspeelt. Sinds de bekendmaking door Konami VS dat ze bezig waren met die titel, is er een ware storm van protest rond het spel opgestoken. Wij leggen hier even uit waarom de stront de ventilator heeft geraakt, dan kun je daarna lekker aan de discussies op de fora meedoen.



• Nog niet eerder "verheerlijkte" een shooter een oorlog die nog niet afgelopen was. Een oorlog is natuurlijk altijd fout, maar als iets al lang afgelopen is en in een bepaald kader is geplaatst (wie was goed en wie was fout), dan kunnen mensen er mee leven. In Irak wordt nog steeds gevochten.



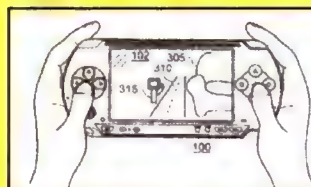
• Wie is er goed in de Irak-oorlog? In historische shooters speel je doorgaans de good guy. Als je kijkt naar shooters spelend in de WO II dan is vrij duidelijk wie er goed was. Een game waarin je vanuit het perspectief van glorerende Nazi's speelt, zou bijvoorbeeld ook nu nog protest kunnen opleveren. De oorlog in Irak is omstreden en de Westerse wereld ziet de Amerikanen niet per se als de good guys, hoe graag ze dat ook zouden willen.

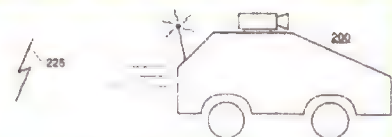
• Je schiet moslims dood. Duitsers en Japanners hebben geaccepteerd dat ze de lul zijn in shooters. En hoewel je in shooters als Delta Force ook moslims fragte, was het allemaal nog een beetje onduidelijk wie het precies waren. Het betrof nooit echte landen en echte conflicten. In Fallujah is de vijand, het conflict en de uiteindelijke winnaar duidelijk. Het zal dus een 'glorieuze' game voor de Amerikanen worden (niet voor niets dat de Amerikanen hem ook maken). Gezien de huidige spanningen tussen het Westen en de moslimwereld zullen de moslims dit niet zo maar over hun kant laten gaan.

• Als het Westen momenteel één ding niet kan gebruiken, dan is het de Moslims tegen de haren strijken. President Obama is juist bezig die gasten weer een beetje vriendschappelijk te benaderen. De politiek zal dus zeker zijn zegje gaan doen over dit spel.

EEN AUTO BESTUREN MET JE PSP

Wees niet bang dat je pa straks vanuit de achterbank zijn Renault Laguna met een PSP gaat besturen, het betreft hier slechts een patent van Sony waaruit blijkt dat ze de mogelijkheid onderzoeken om middels je handheld een radiografisch bestuurbaar autootje te besturen.
Een Amerikaanse website vond het patent toen ze door de openbare patentdatabase aan het grasduinen waren (je moet toch wat met je leven).
Tja, een grappig idee, meer kunnen we er niet van maken. Wij hebben liever betere games. Maar goed, als Sony dit wil gaan launchen op de aankomende E3, maak er dan wel een mooier autootje bij dan dit barrel, want die kunnen we zelf nog wel van een melkpak en wat schroefdoppen bouwen.





POWERSPY

- Een psychologisch onderzoek heeft uitgewezen dat racegames de meeste agressie opwekken bij gamers.
- Een aantal onderzoekers van de universiteit van Huddersfield (en ja die bestaat) testte het gedrag van een dertigtal mensen die achtereenvolgens Project Gotham Racing 4, een tafeltennis game en een niet nader genoemde shooter speelden.
- En het blijkt dat PGR 4 met afstand de meeste veranderingen in de hartslag en hersenactiviteit teweegbracht en de first-person shooter het minst.
- Voortaan doen we dus iets voorzichtiger als we [illegible] benaderen.
- Ook snappen we nu eindelijk waarom JJ zo veel controllers molt
- Microsoft heeft inmiddels 1 milioen Xbox 360's verkocht in Japan
- Dat ze zoiets nog naar buiten brengen. De Powerspy vindt het eerder om van te huilen. In de VS werden die miljoen Xbox 360's in zo'n beetje binnen een week [illegible]
- Een Brits onderzoek geeft aan dat kinderen die in hun jeugd veel games spelen, misvormde vingers kunnen krijgen
- En dan hebben ze het hier niet over de afdruk van een kruisje of een A in hun duim
- Volgens de deskundigen zouden de vingers van kinderen "wonky" kunnen worden, wat zoveel betekent als vreemd gevormd
- Is de oude garde bij de [illegible] dat er nog geen computergames waren toen ze net uit de [illegible] kropen
- Microsoft heeft een aantal vacatures uitstaan voor een game voor de mobiel die heel erg verwijst naar Halo.
- De MasterChief dus op de iPhone ...

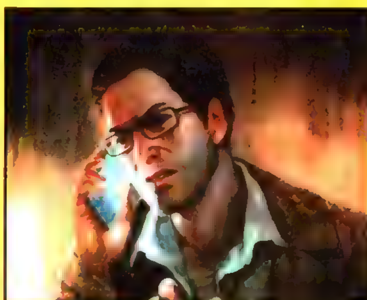
POWERSPY

- Sony heeft de naam 'PS Cloud' geregistreerd waarmee ze de geruchtenmolen dat Sony bezig is met een eigen 'OnLive'-achtig streaming netwerk voor de PS3, flink hebben aangezwengeld.
- De Powerspy laat het allemaal langs zich heen glijden. Laat Sony eerst maar eens verder bouwen aan Home en PSN. Daar valt nog genoeg te doen.
- Of kunnen we de games straks allemaal gratis streamen?
- Dan heeft de Powerspy verrassend genoeg opeens een hele andere mening.
- Een Amerikaanse blogger was keihard over The Godfather II en meldde dat als er geen blote wijven in de game hadden gezeten, hij helemaal niks over het spel had geschreven. Het spel was volgens hem namelijk een grote grap.
- In ieder geval heeft de blogger het al voor elkaar dat Wouter de game nu al dagen speelt.
- Developer Big Huge Games is failliet verklaard.
- Voordat de developer echt de zak kreeg, waren ze bezig aan een game met de geheimzinnige codenaam 'God: the Game'.
- Jammer dat die niet uitkomt, want de Powerspy had graag een keer bij Andries Knevel langs gegaan.
- id Software-baas Todd Hollenshead meldde onlangs dat de Wii totaal niet interessant is voor third-party developers.
- De Wii wordt volgens hem gedomineerd door Nintendo en is op hun lijf geschreven. "Noem mij namelijk maar één third-party game die succesvol was op de Wii?"
- En toen werd de grote bek van de Powerspy inderdaad even stil...
- Maar om Nintendo niet helemaal boos te maken, sluit de Powerspy af met de verjaardag van de Game Boy. Deze handheld bestaat namelijk twintig jaar.
- Inderdaad, een spelcomputer uit de tijd dat je nog niet op een schermpje hoefde te tikken en games gewoon gemaakt werden voor gamers.
- Zucht...

DE Wii: NU OOK VOOR LIEFHEBBERS VAN OGEN WAAR PUS UIT SPUIT

Het nieuws dat Resident Evil 5 alleen naar 'die andere machines' zou komen, viel bij menig Wii-bezitter rauw als een pas gewurgd babylijkje op het dak. Sommigen hebben dit nieuws zelfs als een kwak geklonterd bloed in het gezicht ervaren. Of als een... nee, dat gaat te ver. Er schijnen ook mensen te zijn die de PU tijdens het eten lezen.

Dus genoeg vieze praatjes en genoeg gehuild, want natuurlijk hebben horrorliefhebbers met een Wii helemaal niet zoveel te klagen. In games als Resident Evil Chronicles, House of the Dead en Deadly Creatures valt genoeg ranzigheid te bespeuren, terwijl er dit jaar ook nog een paar andere interessante rag-spat-en-rans-games aan het steeds minder huisvrouwvriendelijke assortiment van de Wii worden toegevoegd.
We gaan er hieronder een paar aan je voorstellen. En jazeker, er zit ook wat tussen voor de Resident Evil-fans. Een paar doekjes voor het bloeden.



SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Het glooit en het is er rustig. Inderdaad, Silent Hill komt naar de Wii, en dat mag toch opnieuws heten. Wat we op die stille heuvel gaan beleven? Wat dacht je van een hervertelling van het allereerst deel in de serie. Dus geen remake, het wordt echt heel wat anders, inclusief zonder wapens. Pardon? Ja, zonder wapens. Dus dat er geen wapens in zitten, en dat je dus ook niet hoeft te vechten. Niet vechten maar vluchten, zal je! De eerste beelden maken een erg goede indruk.



THE GRUDGE

Heb je die film gezien? Eng hè? Neee, nou niet zo stoer doen, The Grudge is eng, klaar. Gaat de game ook eng worden? Wij denken van wel. De regisseur van de film werkt er namelijk ook aan mee. Hij gaat zorgen dat die game heel erg eng wordt, daar vertrouwen we op.
De eerste beelden zijn nog helemaal niet zo verkeerd. Het werkt met een zaklamp, die minder fel gaat schijnen naarmate je energie verder opraakt, of zoiets. Ze vinden wat uit, die Japanners.



RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

Ken je dat moment dat dat meisje toch die zolder opgaat? Of toch dat kelderluik opent? Terwijl iedereen denkt: doe dat nou niet, trut? Dat is nou horror. Het leuke van survival horror games is dat je zelf die trut bent die de dingen doet die je nou net niet moet doen. En dat zorgt voor die typische spanning.
Die typische spanning gaat ontbreken in Resident Evil: Darkside Chronicles. Want dat wordt weer zo'n on-rails shooter, waarin zo'n beetje al je bewegingen door de computer worden uitgevoerd. Dus dan wordt het moeilijk een trut te zijn.
Het enige leuke nieuws is dat de game je meeneemt naar de locaties uit Resident Evil 2, toch wel het engste deel in de serie.



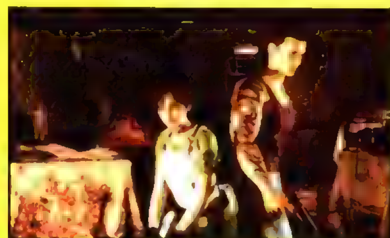
CURSED MOUNTAIN

De weidse omgevingen en wisselende weersomstandigheden in deze pretentieuze survival horror game zien er aardig uit, maar de actie oogt eerder dom dan eng. Deze vervloekte berg blijven we zeker in het oog houden, maar verwacht er niet teveel van.



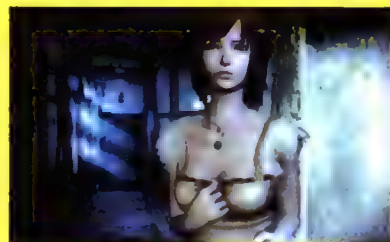
WINTER

Nee, het is zomer, tenminste, dat zou het volgens de kalender zo'n beetje moeten zijn, en als deze game ooit nog uitkomt, in welk seizoen dan ook, valt ie vast tegen. Maar goed, het is horror, het is op de Wii, hij staat erbij.



RESIDENT EVIL ARCHIVES (RESIDENT EVIL REMAKE EN RESIDENT EVIL ZERO)

Zeg maar nee, dan krijg je er twee. Twee geslaagde GameCube-spellen op één schijfje voor de Wii. Of op twee schijfjes, dat is nog niet duidelijk. De eerste game is in ieder geval een wonderschone remake van de allereerste RE, en die Zero is een aardige variant waarin je twee poppetjes om beurten door een trein en andere omgevingen moet laten lopen. In beide games zit een haai.



FATAL FRAME 4

Deze is geannuleerd. Jammer, want het was oorspronkelijk wel de bedoeling dat ie naar Europa zou komen. Ruzie tussen Tecmo en Nintendo? Zou kunnen.



DEAD SPACE EXTRACTION

Ja hoor, nog een shooter on-rails. Echt, wat een klotezooi. Want wat was die eerste Dead Space fantastisch zeg. Kómt er een deel naar de Wii, maken ze er weer zo'n verrotte on-rails shooter van. Of, zoals de maker het zelf noemt, een 'first-person guided experience'. Stelletje baklappen.
Nou ja, er zitten wel weer van die fijne telekinetische krachten in, en de beelden zijn fraai, dus misschien wordt het nog wat.



POWER UNLIMITED EN PU.NL OP DE E3!

Jaaaaaaaa!!! Het heeft er alle schijn van dat we dit jaar weer booth babes gaan zien op de E3! Het lijkt er ook op dat de ouderwetse feestjes helemaal terug zijn op het game-event van het jaar! Kortom: de magische E3 wordt weer als vanouds! Maar geen E3 is compleet als wij er niet bij zijn. Je begrijpt 't: de tickets zijn alweer geboekt!

WAT DOEN WE EN WAAR LEES JE HET?

Jurjen, Steven, JJ, Maarten en Jan zullen verslag doen vanuit Los Angeles, terwijl Jeroen en Wouter op de redactie de laatste nieuwtjes op de voet volgen via het internet. Het team baklappen van vijf man sterk zal vanaf de beursvloer Ed voorzien van het laatste nieuws. Tenminste, dat is wat ze beloofd hebben. Het zal een mooi verslag worden in Power Unlimited nummertje 188. Dat wordt weer lachen met hilarische foto's, gekke koppen en legendarische blunders, want zo gaat het altijd. Hoe dan ook, dat zie je vanzelf wel, in PU8!



DAILY GAMER

Maar er is meer! We gaan namelijk ook weer werken aan zo'n oude vertrouwde Daily Gamer. Met alle roddels en achterklap. Hij wordt maar liefst 16 pagina's dik! Als dat maar goed gaat!

CHECK PU.NL!

Natuurlijk kan je daar niet op wachten, dus gaan we jullie ook op de hoogte houden via de leukste gamesite van Nederland: PU.nl. Daar kun je ook onze avonturen lezen. Wat zeg je? Springt Jurjen weer in een zwembad op een Nintendo party? Gaat Jan weer eindeloos zitten mijmeren over Assassin's Creed 2? Wat doet Maarten met die promo dame van Activision? Wat gaat Nintendo dit jaar doen? Komt Microsoft met een vernieuwde Xbox 360? Precies, je leest 't allemaal op PU.nl!

En als we een beetje ons best doen, dan gooien we ook elke dag een filmpje online, op PU.nl! Het moet niet gekker worden…

De vraag is alleen: wil je het ook?

TWITTER

Voor de echte die hard Power Unlimited followers is er ook nog Twitter. Je weet wel, die site waarbij je aan de hele wereld kunt laten weten wanneer je op de wc zit, wanneer je lam bent en waar je vanavond slaapt… De PU Twitter volg je via: www.twitter.com/power_unlimited. Daar kun je dus precies lezen wanneer Jurjen kacheltjelam in dat zwembad vol booth babes springt. Maarten (Blonk), Wouter (Brugge) Jeroen (Roding) en JJ (Jan-Johàn Belderok) zijn zelfs zulke Twitteraars, dat ze ook nog een persoonlijke Twitter bijhouden.

VERSTOPPEN HEEFT GEEN ZIN!

Je leest het: je moet je wel heel goed verstoppen wil je dit jaar onder de E3 avonturen van de PU uit komen!



TRIP PLAYSTATION PART ONE

SONY'S EIGEN

Het was deze maand weer flink raak: de perstripjes buitelden over elkaar heen. Maar de mooiste was zonder twijfel de PlayStation trip naar Amerika. Jan vertoefde een week in Los Angeles en Seattle, en zag nagenoeg de complete line-up van Sony voor de rest van het jaar. Streeft de PlayStation 3 komend najaar de concurrentie voorbij?

Er is iets vreemds aan de hand met de PlayStation 3. Het is een beest van een machine, het is het meest complete apparaat, de PS3 heeft inmiddels aardig wat exclusieve games... en toch moet de console het afleggen tegen Nintendo en Microsoft.
De verklaring is enerzijds de prijs: 399 euro vinden veel gamers (nog) te veel geld, zeker nu Microsoft zo aan het stunten is met bodemprijzen voor haar Xbox 360. Maar er zijn ook gamers die vinden dat er nog steeds te weinig spellen beschikbaar zijn waarvoor je per se een PS3 in huis moet halen. En dat is precies wat Sony wil veranderen de komende maanden. Ik was dan ook erg benieuwd wat ik in Los Angeles en Seattle te zien en te spelen zou krijgen.



TOPPERS ONDER EMBARGO

De twee absolute topgames tijdens deze fantastische trip waren in mijn ogen God of War 3 en Heavy Rain.
Vooral het feit dat ik nu eindelijk weet hoe Heavy Rain speelt en wat voor game het nu precies is, maakte me intens gelukkig.
Helaas heeft Sony ons verboden om in deze PU over beide games te berichten, maar niet getreurd; volgende maand kom ik uitgebreid op beide games terug. Padvinderswoord!



SOCOM: U.S. NAVY SEALS - FIRETEAM BRAVO 3 (PSP)

Ik moet eerlijk bekennen dat ik een beetje klaar ben met SOCOM. Het laatste deel (tevens de eerste op de PS3) genaamd Confrontation was een middelmatige militaire shooter die meer voelde als een verplicht nummertje dan een titel vol passie en ambitie. De oorspronkelijke SOCOM maker Zipper Interactive, is al een paar jaar met z'n nieuwe Magnum Opus bezig (MAG, zie PlayStation Trip Part Two elders in deze PU) en SOCOM lijkt een beetje aan zijn lot overgelaten.
Toch wist Fireteam Bravo 3 een glimlach op mijn gelaat te toveren. Om te beginnen ziet de game er supergelikt uit op de PSP en hoort het spel qua graphics tot het beste wat Sony's handheld te bieden heeft. De animaties, de karaktermodellen, de omgevingen, de weerseffecten... erg fraai.
Daarnaast kent de game een nieuw health systeem waarbij je aansterkt als je je even gedekt houdt, en dat werkt (juist) op de PSP erg goed.
De singleplayer mode zal rond de vijf uur duren, waarbij jij en nog drie computergestuurde teammaten jacht maken op ex-KGB agent Alexander Gozorov.
De besturing loopt redelijk soepel, er is een licht coversysteem en natuurlijk zit de game weer tot zijn strot gevuld met multiplayer modes, want daar blijft SOCOM toch om draaien... al wilde men daar tijdens het event nog niets inhoudelijks over loslaten.

THRASH PANIC (PSN)

Een verrassend leuke nieuwe IP voor PSN is Thrash Panic; een soort Tetris alleen nu puzzel je niet met blokjes maar met afval dat zo compact mogelijk en eco-vriendelijk in een prullenbak geplet moet worden. Denk in eerste instantie aan lampen, potloden, nietmachines, scharen, balletjes en wat dies meer zij, maar gaandeweg worden de voorwerpen steeds groter.
De truc is om zware voorwerpen zo te droppen dat ze de eerder gedumpte voorwerpen platwalsen zodat er steeds weer nieuw vuilnis bij gedumpt kan worden.
Later kun je zelfs met vuur, papier en zuurstof aan de gang om de inhoud in de hens te steken, maar dit kan ook uit de hand lopen en dan is het game over.
Een erg originele en verslavende Tetris-variant.



PIXELJUNK #4 (PSN)

De nieuwe PixelJunk game weet opnieuw met simpele beelden vol aangename pasteltinten de gamer te prikkelen.
De makers noemen het een strategische shooter waarbij je in een ruimtescheepje grottenstelsels moet verkennen op zoek naar te redden personen.
Onderweg stoei je met brokken steen, lava en water en door die drie slim te combineren ontstaan openingen, maak je doorgangen vrij, schakel je gevaar uit en kraak je puzzels. Tof!



E3'TJE IN LA



FAT PRINCESS (PSN)

Fat Princess is een unieke cel shading mix tussen een RTS en Team Fortress.
Het idee is om in middeleeuwse levels de prinses van de tegenpartij te kidnappen en mee te nemen naar je basis. Vervolgens is het zaak om deze prinses vet te mesten.
Het is namelijk de bedoeling dat ze zo dik wordt, dat de tegenpartij haar alleen kan redden met meerdere spelers tegelijk. Want hoe 'vetter' de prinses, hoe lastiger ze te dragen is door de vijand.
Door gebouwen up te graden, krijgen de aanwezige klassen betere powers en worden ze sterker. En je kunt simpelweg wisselen tussen een klasse door een ander helmpje of hoedje op te zetten. Briljant!
In totaal kunnen maar liefst 32 spelers tegelijk deelnemen aan deze cartooneske chaos, die in mijn ogen wel eens een dikke hit kan gaan worden op PSN.





EN OOK NOG...

Ben je fan van de PSN game PAIN? Dan heb ik goed nieuws want binnenkort komen er een heleboel nieuwe speelomgevingen en kakelverse speltypen beschikbaar. De twee omgevingen waar ik mee kon stoeien waren een High School en een Alien Research Factory. Beide leverden de bekende slapstick gameplay op die we inmiddels van PAIN gewend zijn (zie screen).
Daarnaast komt Pixeljunk Monsters naar de PSP in een soort super de-luxe uitvoering. De PSP titel huisvest het originele Monsters en Encore aangevuld met nieuwe content, waaronder een gloednieuw eiland met elf stages, een coöperatieve speelmode, verse vijanden, torens en nieuwe muziek.



WHITE KNIGHT CHRONICLES (PLAYSTATION 3)

Deze typische Japanse RPG van Level 5 moet dit najaar het licht zien en lijkt qua design een mix tussen Westerse en Japanse titels op te leveren.
Spelers bewegen zich vrij in een grote, open fantasiewereld, en de actie is een mix tussen realtime en turnbased. Zo kun je wel direct aanvallen en magie kiezen uit een schier oneindige hoeveelheid slots, maar dien je even te wachten alvorens je een nieuwe aanval kunt selecteren.
Grootste troef is de mogelijkheid van boerenjongen Leonard om te veranderen in de zeven meter grote White Knight. Je bent dan een boven alles en iedereen uittorende reus in een imposant harnas met een nog imposanter zwaard.
Uiteraard kom je ook oog in oog te staan met andere beeldvullende, uit hun krachten gegroeide vijanden en dan komt je magische ridderoutfit perfect van pas.
Vooral het gevoel van schaal is goed gedaan, tegelijkertijd kunnen de animaties en de effecten van de White Knight zelf nog wel wat krachtiger.
Naarmate je verder in de game komt, zullen ook je bevriende reisgenoten van tijd tot tijd kunnen transformeren, bijvoorbeeld in een gigantische draak. En aangezien je kunt switchen tussen personages, krijg je dus steeds meer van die reuzenpersonages onder je knoppen.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES – CO-OP EN MULTIPLAYER

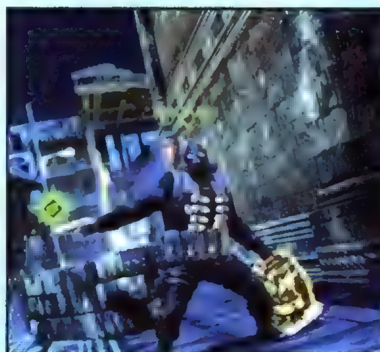
Kijk, hier hou ik nou van: van te voren een programma van de trip uitdelen en dan de aanwezige pers verrassen met een gloednieuwe onthulling. Natuurlijk is het op het moment dat jullie dit lezen al wijd en zijd bekend dat Uncharted 2 een co-op voor drie man krijgt, alsmede een multiplayer voor tien spelers, maar geloof me, Naughty Dog had ons goed tuk toen ze vertelden dat ze speciaal voor ons een 'nieuwe trailer' hadden gemaakt.

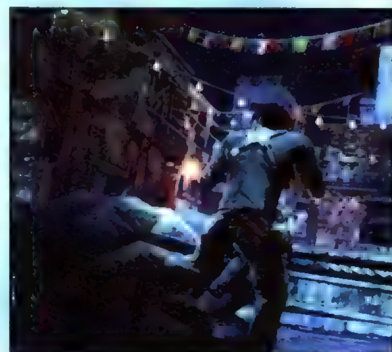




CO-OP

Ik denk dat als Uncharted 2 enkel een singleplayer game was geweest, niemand daar problemen mee gehad zou hebben. Deel 1 was zo'n heerlijk avontuur, dat miljoenen spelers dat nog wel eens zouden willen meemaken, en volgens Naughty Dog komt dat helemaal goed.
Tijdens mijn trip werd zogezegd onverwacht de multiplayer en co-op in het zonnetje gezet, en jongens wat heb ik me vermaakt tijdens deze hands-on.
Als eerste speelde ik met de co-op die een maximum van drie spelers kent. Ga je met drie man aan de bak, dan betekent dat dus dat je met één speler als Drake, één als Sully en één als Chloe dient samen te werken.
De co-op gameplay staat los van het singleplayer avontuur, maar is wel gebaseerd op dezelfde omgevingen. Met z'n tweetjes of drietjes werk je segmenten af waarbij de moeilijkheidsgraad van vijanden oploopt. In het begin schiet je dus tegen wat simpele vijanden, maar langzaamaan worden de tegenstanders steeds zwaarder bewapend en bepantserd.
Het leuke is dat je ook zwaardere wapens, zoals de Heavy Machinegun, af kunt pakken van de tegenpartij.
Op een gegeven moment konden mijn medespelers en ik niet verder. Een rode objective marker dirigeerde mij naar een punt vlak bij een paal. Ik drukte op de actieknop en maakte 'een voetje' met de kom van mijn handen. De andere twee spelers klommen via mijn handen omhoog, de elektriciteitspaal in. Vanuit daar vervolgden ze hun weg, al klimmend en klauterend, totdat ze bij een open geschoten verdieping kwamen om daar een paar computergestuurde vijanden onder handen te nemen. Vervolgens sprongen ze naar beneden, veroorzaakten ze een explosie waardoor een hoge muur instortte... en ik zelf, op de grond, ook weer verder kon!
Later moest ik samen met een andere speler een kast omduwen zodat er een soort loopbrug ontstond waarmee we op een omgevallen autobus konden klauteren.
Weer later namen we samen een soldaat onder schot die een bazooka bij zich droeg. Eenmaal verslagen, griste ik de bazooka uit zijn klauwen en schoot ik een met planken gebarricadeerde deur aan splinters.





MULTIPLAYER

De multiplayer van Uncharted 2 valt uiteen in verschillende speltypen voor vijf tegen vijf spelers en is snel en arcade.
Naast de standaard 'ieder voor zich' of 'samen tegen de vijand' onderdelen, valt "Plunder" op. Dit is een Uncharted variant op CTF, alleen dien je nu goud van de tegenpartij te pikken.
Het leuke is dat je niet alleen op de grond kunt spelen, maar ook op gebouwen kunt klimmen en vanuit hoger gelegen posities je uitgebreide wapenarsenaal op de vijand mag leegknallen.
Alle moves die Drake heeft in singleplayer, heb je ook in multiplayer en daar dien je dan ook gebruik van te maken. Zo kun je al hangend aan een verkeersbord tegenstanders beschieten, trek je vijanden van platforms in een keer naar beneden, maak je gebruik van cover, spring je bovenop tegenstanders en ga zo maar door. Daarmee verschilt de multiplayer van Uncharted 2 aanzienlijk van andere titels. Natuurlijk gaat Uncharted 2 niet massaal spelers weglokken bij de Call of Duty's en Killzone 2's van deze wereld, maar dat neemt niet weg dat de co-op en multiplayer wel erg veel plezier opleverden.



MOTORSTORM - ARCTIC EDGE (PSP)

Na twee delen MotorStorm op de PlayStation 3 neemt de drieste racer een nieuwe wending op de PSP onder de naam MotorStorm - Arctic Edge. Zand en modder worden verruild voor sneeuw en ijs en die ondergronden vragen natuurlijk om een geheel andere rijstijl.
Verwacht ook nu weer geen real life, NASA, Piet Paulusma weersimulaties, maar glad zijn de tracks in Arctic Edge wel degelijk. Bovendien kunnen ijsbruggen na een paar rondjes raggen instorten en kunnen spelers lawines triggeren waaronder tegenstanders bedolven kunnen worden.
Daarbij vind ik het reuzenknap dat in basis alle MotorStorm features overeind zijn gebleven op handheld formaat. Om te beginnen is het rooster aan voertuigen wederom zeer uitgebreid: naast de bekende Rally Car, Racing Buggy, Big Rig, ATV, Bike en Mudplugger (hier Snowplugger), zijn daar de nieuwe Snowcat en de Skidoo.
Wat gelukkig ook gebleven is, zijn de veelvoud aan routes. Er zijn twaalf tracks die allemaal meerdere wegen naar de finish kennen. In totaal kun je met acht man door de sneeuw raggen, en dat allemaal in de palm van je hand.

DE CODIES RACEN DOOR

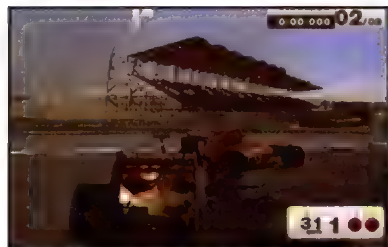
Dit is alweer het zoveelste deel uit ons bijna maandelijkse feuilleton over Codemasters. Die gasten blijven maar met nieuwe games komen. En na Fuel en Operation Flashpoint: Dragon Rising zijn het wederom twee titels waar, in ieder geval JJ, emotioneel van wordt. Want ja, iets met wieletjes hé...

FORMULE 1

Eindelijk is het zover. Na drie jaar wachten komt er weer een Formule 1-game uit. In Breda kreeg ik de eerste beelden te zien van de raceauto's de mij zo na aan het hart liggen. Maar waar ik dacht dat de presentatie één groot feest zou worden, pinkte ik toch een traantje van teleurstelling weg...



Op zich was het een logische beslissing van Codemasters maar toch kwam het nieuws, next-gen grafische hoer die ik ben, keihard bij mij aan. Ik had rond oktober een week vakantie ingepland om Hamilton en consorten op de Xbox 360 of PS3 eens keihard de mond te snoeren. En dat laatste kan nog steeds, maar wel alleen op de Wii en de PSP!
Ja, je leest het goed, er komt in 2009 GEEN F1-game voor de next-gen consoles en de PC uit. En daar zullen veel F1-fans flink van balen. Codemasters had echter een goede verklaring voor deze beslissing. Het kost vandaag de dag immers erg veel tijd om vanuit het niets een goede F1-game te maken. Met GRID heeft de developer bovendien de lat hoog gelegd en de fans zullen diezelfde kwaliteit in de nieuwe F1-game terug willen zien. Daarom pas halverwege het seizoen 2010 een next-gen F1.



PETJE AF, HOEDJE OP

Nadat ik een blikje cola had platgedrukt (kan toch moeilijk gaan vloeken in een bioscoopzaal waar tien andere journalisten bij zijn), zette ik mijn fanboy petje af en deed mijn professionele hoedje op. Want eerlijk is eerlijk, het feit dat Codemasters de game nog niet op de next-gen console uitbrengt, mag er niet toe leiden dat ik de Wii- en PSP-versie, waarvan op deze pagina de screens, van Formule 1 2009 afzeik. Dat zou te makkelijk (en pathetisch) zijn.
Gelukkig wist Codemasters mijn persoonlijke teleurstelling snel naar de achtergrond te verdrijven door te laten zien dat ze de sport ook op de Wii en PSP trouw zullen blijven en er zelfs een aantal nieuwe, leuke onderdelen aan toevoegen.

CHALLENGES

In beide games kun je op realistische wijze aan de slag met de F1. Het hele raceweekend zit er in, je pitcrew geeft je prima commentaar en er kan flink gesleuteld worden aan de afstellingen.
De wat meer casual gamer wordt bediend door flink wat stuurhulp en de mogelijkheid het tunen via simpele sliders (oversteer, understeer, snelheid, grip, etc.) of compleet via je engineer te laten verlopen.
Een uitkomst zijn de 340 challenges die het eindelijk lonend maken om een racegame ook voor een kwartiertje aan te zetten. Denk aan 'haal Glock, die op wets rijdt terwijl het wegdek opdroogt, binnen een ronde in. Jij hebt slicks'.





NIET 'VERCASUALD'

Over de besturing kan ik nog weinig zeggen omdat ik zelf nog niet mocht spelen. Maar wat ik zag, stemde me tevreden. Ik zag namelijk geen rare dingen. Ik zag dat de edele F1 sport niet was 'vercasuald'. Ik zag nieuwe tracks zoals Abu Dabi en 'Singapore by night' waar ik nog nooit was geweest. Ik zag coureurs als Hamilton en Vettel waar ik nog nooit mee of tegen had gereden.
Ik zag na Mario Kart eindelijk weer eens een racegame waarvoor ik de Wii tevoorschijn zou halen. En ik zag een racegame die ik op de PSP kapot ga spelen.
Dat klinkt misschien nogal bruut aangezien ik nog niet zelf achter het stuur heb gezeten, maar zoveel vertrouwen hebben die gasten van Codemasters inmiddels wel bij me afgedwongen.





COLIN MCRAE DIRT 2

'JJ'tje huilt, JJ'tje lacht'. Al snel na de lichte teleurstelling bij de Formule I-presentatie, had JJ alweer een dikke grijns op zijn bek. En nee, dat had niks te maken met het feit dat hij de nieuwe Colin McRae Dirt 2 mocht testen in een hydraulische racestoel.



Ik ben een Colin McRae-fan van het eerste uur. Ik geniet van urenlang in mijn uppie dezelfde route rijden op zoek naar een seconde tijdwinst. Legendarisch zijn de sessies die Ed en ik hielden om te kijken wie het snelst was in de Ford Focus.
Met Dirt sloeg Codemasters echter letterlijk een andere weg in. Verdwenen waren de realistische simulaties van het echte rallyrijden in de WRC-wagens. Dirt introduceerde andere auto's zoals buggy's, het terrein werd weidser en zanderiger én je streed voor het eerst tegen andere wagens.
De reden was simpel: Colin 4 verkocht slechter dan Colin 3 en Colin 5 deed het weer slechter dan Colin 4. Blijkbaar waren de Ed's en JJ's in de minderheid geraakt, en zaten gamers niet meer te wachten op die eenzame uren op de weg.

INCONTINENT

Dirt was daarmee geen slechte game. Het was gewoon anders. En na een aantal uren wennen, kon ik het spel ook prima waarderen.
Soms moet je niet blijven hangen in nostalgie maar je openstellen voor iets nieuws. En zolang dat nieuws maar niet betekent dat de boel makkelijker wordt, dan vind ik het prima. We hebben aan één Need for Speed meer dan genoeg.
Dirt 2 gaat door waar Dirt de handrem er op deed. Allereerst grafisch. Ik zeg het je, Dirt 2 gaat over GRID heen! Zaken als grind op de weg, de stofwolken, de details op de wagen, het schademodel, de spatten op de auto etc. Alles wordt bijkans fotorealistisch.
Ongeveer incontinent werd ik toen ik zag dat de waterplassen niet alleen erg fraai in het spel waren verwerkt, maar ook nog eens impact hadden op het rijden. Hoe dieper de plas, des te meer je vertraagd wordt.

SPEKTAKEL

Qua gameplay is Codemasters ook verder gegaan. Zonder afbreuk te doen aan de moeilijkheidsgraad heeft men meer 'het spektakel' aan de edele rallysport toegevoegd.
En dus brengt Dirt 2 dik honderd races in achttien omgevingen die net als GRID vooral het 'oe' en 'ah'-gevoel teweeg moeten brengen. Races die niet alleen in een zandbak worden gehouden, maar ook in stedelijke omgevingen als een haven of industrieterrein bij nacht. En omdat het niet-bestaande omgevingen betreft, kan Codemasters flink met schansen en jumps in de weer.
Wees echter niet bang: de geest van Colin waart nog steeds rond, want Dirt 2 brengt het beste van beide werelden. Ik heb ook heerlijk old school rally gereden in Kroatië. Ik in mijn Subaru tegen de klok. Ik voelde me direct jaren jonger... ☺

RACEN IS EMOTIE

Volgens Codemasters is racen emotie en, zoals een medewerker van Codemasters treffend opmerkte: "in tien uur tijd in Gran Turismo 4 in twintig auto's stappen is geen emotie". In de autosport bouw je een band met een auto op. Door 'lief' te zijn tegen jouw wagen win je wedstrijden. Een auto krijgt daarmee een geschiedenis.
Dat aspect zie je terug in Dirt 2. Je rijdt daar lang met één en dezelfde wagen en door upgradepacks er op te zetten, kun je aan verschillende typen races meedoen. Win je, dan krijg je stickers op de auto net zoals piloten het aantal 'treffers' op hun kist laten zetten.
Je startpunt is ook steevast jouw camper waarmee je van race naar race trekt. En binnen in die camper zul je jouw eigen sfeer creëren. Er komen bijvoorbeeld posters te hangen van de races die jij wint en als het Kerst is, verschijnt er een kerstboompje in de wagen. Dat klinkt misschien allemaal iets te gezellig, maar denk eens na: stel dat je online rockt en dus veel stickers op je wagen hebt. Dan ziet iedereen wel effe dat jij de man bent!





CONCLUSIE

Alhoewel ik als fan baal dat Codies Formule 1 game dit jaar niet naar de PS3, Xbox 360 of PC komt, kan niemand ontkennen dat Codemasters nog steeds de koning van het racegenre is. Ze maken niet alleen veel racegames, ze zijn ook bijna allemaal goed tot zeer goed.
Microsoft moet wel met een hele toffe Forza 3 komen, willen ze mij bij Dirt 2 wegslepen.



ROGUE WARRIOR

MAARTEN HEEFT EEN FOUT STAARTJE

We kennen Bethesda als maker van games als Oblivion en Fallout 3, maar tegenwoordig geven ze ook games van anderen uit. Zo is ontwikkelaar Rebellion momenteel de game Rogue Warrior aan het maken. Maarten zocht in Londen uit of die game een beetje Bethesda waardig is.

Dat was effe een dikke domper! Werden we eerst enthousiast gemaakt door het nieuws over een nieuwe Fallout game en de beelden van de derde DLC van Fallout, komt Rebellion (maker van onder andere Shellshock 2) met totale bagger op de proppen...

NIET COOL

Rogue Warrior is een first-person shooter die eigenlijk helemaal niets nieuws te bieden heeft. Geen coole wapens, geen coole levels en al helemaal geen coole hoofdpersoon. Volgens de ontwikkelaar heeft het wel één ding dat helemaal uniek is, en dat zijn de killmoves.
Een deel van de game speel je als een rogue: sneaken, infiltreren en iemand genadeloos afmaken middels een brute killmove. Dat gaat ongeveer zo: je sluipt naar een vijand toe, drukt op een knop (altijd dezelfde) en dan maak je een killmove. Er zijn er vijfentwintig, maar daar heb je verder niet zoveel invloed op omdat ze totaal random worden uitgevoerd. Ze zijn wel gruwelijk, dat moet gezegd worden: een mes in het voorhoofd bijvoorbeeld.
Het unieke ervan is dat je ze ook in de multiplayer kunt gebruiken, en dat zijn we inderdaad niet gewend. Nu alleen nog gekken vinden die dit spel daadwerkelijk in de multiplayer gaan spelen...







DEMO DICK

Rogue Warrior is gebaseerd op de verhalen van Richard 'Demo Dick' Marcinko, een foute, Amerikaanse oorlogsveteraan die ten tijde van de Koude Oorlog zijn toptijd beleefde. Precies, in de jaren '80 dus, en dat zie je terug aan de levels. De gast zelf ziet eruit als Steven Seagal in z'n jonge jaren met net zo'n fout paardenstaartje.
Het ene moment sneakt hij door de levels, even later staat ie als een zojuist gecastreerde kater te dansen in een regen van kogels en blaast Dick alles op wat hij tegenkomt. Dick is een man die het in z'n uppie opneemt tegen Rusland en Noord-Korea tegelijk.

> "IK HEB HELEMAAL NUL VERWACHTINGEN VAN DIT SPEL."

Wordt ie geraakt, dan schreeuw hij 'Fuck me!' en meer van dat soort foute oneliners die je na de tweede keer al gaan tegenstaan. Ook al is de voice acting van Globe winnaar Mickey Rourke: het klinkt als een geluidsopname van voor WO I.

TE VEEL AANDACHT

Maar goed, Marcinko is dus een bizar gewelddadig mannetje die het liefst alles opblaast wat hij tegenkomt, als we z'n biografie mogen geloven. Ik heb 't echter niet zo op zulke Amerikaanse gastjes die inmiddels hoog bejaard zijn en veel te veel aandacht krijgen. In Rogue Warrior worden zijn avonturen nog eens flink overdreven ook, om er nog enigszins een spektakel van te maken.
Zoals Rebellion het zelf ook zegt: "Twintig procent van de game is waar gebeurd, tachtig procent is bull shit". En daar sluit ik me graag bij aan.

VERWACHTING

Als deze game drie jaar geleden was uitgekomen, had het misschien nog een paar zieltjes kunnen winnen, maar ik heb helemaal nul verwachtingen van dit spel.

- + Uuuuuhm...
- − Dertien in een dozijn shooter.
- − Te slechte voice acting.
- − Saaie en veel te makkelijke killmoves.
- − Grafisch zeer matig.


MAARTEN

ROGUE WARRIOR
REBELLION / BETHESDA
XBOX 360 / PS3 / PC
VERWACHT: HERFST 2009

FALLOUT NEW VEGAS

Speciaal voor een geheimzinnige aankondiging reserveerde Bethesda een knetterduur hotel in Londen. Velen hoopten op een vijfde deel in de The Elder Scroll reeks, maar het bleek de aankondiging van Fallout New Vegas. Een echt Fallout game, in een toffe setting. Toch overheerste er teleurstelling omdat niet Bethesda zelf maar Obsidian de game gaat maken.
Nou ja, misschien gaan ze bij Bethesda zelf dan wel aan de slag met een nieuwe The Elder Scrolls en horen we die aankondiging op de E3...

WET

MAARTEN ONTMOET EEN HETE TANTE

Een game met een dame in de hoofdrol die Wet heet!? Dat klinkt Maarten als muziek in de oren!

Wet lijkt op het eerste gezicht een eenvoudige third-person shooter met een lekkere, koelbloedige chick in de hoofdrol. Maar als je de gameplay eenmaal hebt ervaren, weet je wel beter. Schieten is namelijk niet het enige waar het om draait.

De heldin uit Wet, Rubi, beschikt weliswaar over twee blaffers, maar zodra ze begint te rennen, springt ze van hot naar her, slingert ze aan vlaggenstokken, glijdt ze van trappen af en maakt ze flitsende salto's en koprollen over de grond. En ondertussen laat ze haar blaffers overuren draaien.

De developer, AM2, omschrijft het zelf als een acrobatische shooter, en dat komt heel aardig in de buurt.

RUBI MALONE

Het eerste level speelt zich af in Chinatown - San Francisco. Via een cutscene krijg ik te zien dat een of andere Chinese gast zich tijdens een geheime meeting voordoet als Rubi en zo een koffer in bezit krijgt die eigenlijk voor onze heldin bedoeld was.

Op dat moment springt Rubi letterlijk door het dak heen en start een brute achtervolging door de straten en over de daken van de Chinese wijk.

Ondertussen pompt ze, springend door de lucht en koprollend, tal van tegenstanders vol met lood. Via een bullettime heb je precies de tijd om de meeste vijanden een kogel door de kop te jagen.


Toch een rare titel voor een game met een vrouw in de hoofdrol. Alsof je bij een man de game HARD-ON noemt.

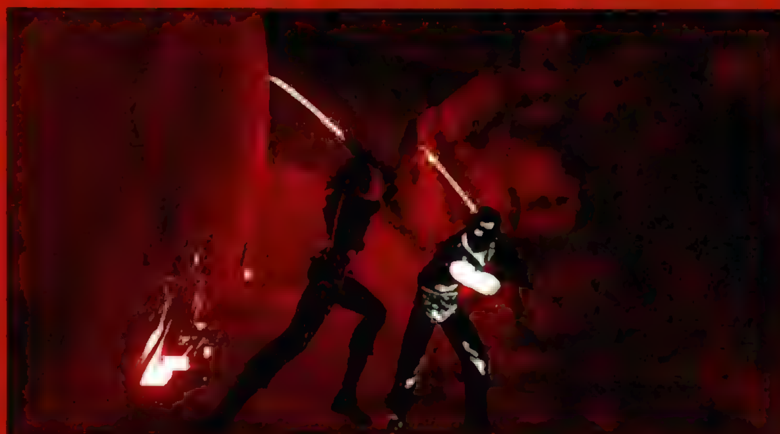


Die wagenziekte is ooit begonnen op de kermis toen ie klein was. Na één ritje ging ie huilend naar z'n vader, roepend: ik wil nooit meer in de kotsautootjes!

RAGE MODE

Om de gameplay af te wisselen, heeft AM2 de Rage mode in het leven geroepen. De muziek wordt wat ruiger, Rubi is wat sterker en kan meer hebben en... alles is rood! Mensen zijn zwart en bloed is wit. Het doet denken aan Sin City.

Dit stijltje is zo cool dat ze er zelfs eventjes aan gedacht hebben om de hele game zo te maken, maar gelukkig hebben ze dat niet gedaan. Want bij games als Madworld gaat het ontbreken aan kleur mij in ieder geval op den duur vervelen.



Later in de game krijg je ook andere wapens, zoals een shotgun. Voor de korte afstand gevechten heeft Rubi een dik samoerai zwaard op haar ruggetje waarmee ze via een moddervette animatie letterlijk gehakt maakt van de tegenstanders die ze met haar kogeltjes gemist had.

SKATEPARK

Met haar twee guns kan ze ook schieten op twee verschillende doelen. Het tweede target wordt namelijk door de computer bepaald en is altijd raak. Dat klinkt een beetje nep, maar het houdt de vaart erin. Wet is namelijk een game die het moet hebben van de combosco-res.

Het is van belang om te blijven rennen en springen en vooral niet stil te gaan staan. Bovendien kun je met een druk op de rechter trigger ervoor zorgen dat je secundaire vizier ook op je eerste target schiet. In elk level kom je een soort grote, open plaatsen tegen, arena's genaamd. Je moet zo'n arena zien als een soort skatepark waarbij je de route moet zien te ontdekken die je gaat nemen. Van een afdakje naar een dakgoot om vervolgens te slingeren aan een paal om met een flik-flak te besluiten.

Ondertussen schiet je via een paar bullettimes zo'n beetje iedereen aan gort; heerlijk!

AUTO'S HOPPEN

Het tweede deel van de footage, speelt zich af op een Amerikaanse snelweg. Al springend van auto naar auto haalt onze coole hoofdrolspeelster opnieuw flink wat toffe capriolen uit, en toch is het geheel weer helemaal anders dan het eerste level.

Ik zie Rubi een beetje als een Lara Croft die helemaal los gaat en een flink aantal moves in huis heeft waar mevrouw Tomb Raider stik jaloers van wordt.

Tegen Bayonetta zal deze hete tante niet kunnen opboksen, maar dat het een vette actiegame gaat worden staat vast.

> "RUBI HEEFT MOVES IN HUIS WAAR LARA CROFT STIK JALOERS VAN ZOU WORDEN."

WIST JE DAT



- Een Skate 1 developer meewerkt aan Wet.
- Het hele skatepark idee niet van hem komt.
- Rubi bewust niet bloot en sexy gemaakt is.
- De producer van WET bijna pissig werd op een journalist toen hij vroeg of Rubi ook andere outfits had.
- Het verhaal door de 24 schrijver geschreven is.
- De game bomvol zit met over de top humor.
- De muziek en stijl van de game retro is.

VERWACHTING

De actie zit er dik in, het ziet er gelikt uit en het heeft genoeg unieke gameplay om reikhalzend naar uit te kijken. Wet wordt gewoon een enorm dikke game!

- + Veel afwisselende gameplay.
- + Razendsnelle actie, prachtig geanimeerd!
- + Rubi is een stoere chick, met slicke moves.
- − Eind van het jaar komt ook Bayonetta uit, en die strijd is heel moeilijk te winnen. Ook al is het een iets ander spelletje.


MAARTEN

WET
PS3 / XBOX 360
ARTIFICIAL MIND & MOVEMENT / BETHESDA
EIND 2009

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION

WOUTER IS EEN HELD

Wouter snakt al tijden naar een superhelden-overdosis in light-RPG vorm, en eigenlijk is Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion de enige hoop die hij heeft om dit ooit nog mee te maken. Zal hij wederom ondergedompeld worden in een aangename chaos van capes, spandex en nobelheid, zoals dat ook in deel 1 het geval was?


(door: **Deftones JP**)
Door de huidige techniek was het eindelijk mogelijk om anal-bleaching effecten toe te voegen.

Stel: je kunt laserstralen uit je kont schieten. Dat is natuurlijk een tof kunstje om aan je vrienden te laten zien en hoewel het lastig mikken is, zou je best eens kunnen proberen om de kroegbel ermee te luiden. Prrrrtttbzzztpeeewww, DOINGGG!!!'
Al goed, je broek is naar de klote maar je vrienden liggen in een deuk, dus dat is oké. Echter, een aantal dronken apen om je heen zijn vrij gefreaked door jouw actie en bellen de politie. Blijkt dat ook elders in de wereld mafkezen zoals jij rondlopen en dat de coppers over de hele aardkloot gek gebeld worden met dit soort meldingen. Van redelijk onschuldig, een dude die biertjes kan openen met zijn neusgaten, tot aan indrukwekkendere shit, zoals een meisje dat knakkers kan laten bevriezen met enkel een blik van haar helderblauwe ogen.
Paniek ontstaat, normale lui zonder powers voelen zich niet veilig meer en politici krijgen rolberoertes. Dan besluit een charismatische gast met veel macht, dat lui met superkrachten (mutanten worden ze genoemd) zich verplicht moeten registreren. Jawel, de Superhuman Registration Act. Het riekt naar discriminatie, nazisme zelfs en hoewel sommige mutanten het gewoon accepteren, verzetten vele anderen zich er fel tegen.

> "EEN LEKKERE SNACK-RPG KOMT WAT MIJ BETREFT ALS GEROEPEN."


(door: **Joker NLX**)
Nou ben ik pissed, Ironwife heeft alweer de witte bij de rode was gedaan.

CIVIELE OORLOG

Bovenstaande is gebaseerd op de Marvel mini-serie Civil War en vormt (grof gezegd) het achtergrondverhaal van Marvel Ultimate Alliance 2 (MUA 2). Goed nieuws, want deze reeks comics is ijzersterk en geladen met alles wat de wereld van de mutanten en supermensen nog enigszins geloofwaardig maakt. Bovendien was het verhaaltje van de eerste Ultimate Alliance, tja... een beetje een zwak zooitje, hoewel het prima dienst deed en je van gameverhalen ook niet teveel mag verwachten.
Wat wel solide was, waren de verschillende manieren waarop je de game kon eindigen en ook in deel 2 zullen je keuzes invloed hebben op hoe het verhaal afloopt. Nu zal dit verschil vooral liggen in of je vóór of tegen de Superhuman Registration Act bent. Jawel, diepe, dorky shit en een probleem waar de meest bepukkelde geekgeesten zich al sinds het ontstaan van het Marvel-universum over buigen. Tof voor hen dus, en ook voor mij.

PROOF OF DORKYNESS

Ik zal eens effe een open deur inschoppen: er zullen nòg meer helden in MUA 2 zitten! Jawel, ram die van verbazing opengeklapte kaak maar even dicht en lees welke fonkelnieuwe superhelden ik in ieder geval in actie heb gezien: Iron Fist en Songbird! Maar aangezien de game over de Civil War verhaallijn gaat, weet ik wel bijna zeker dat ook She-Hulk, Hercules, Falcon en Henry Pym zich bij de ultieme alliantie mogen voegen.
Alhoewel, MUA 2 wordt dit keer niet door de enorme comicgeeks van Raven Software gemaakt, maar door Vicarious Visions. Zij zijn een beetje als Obsidian vergeleken met BioWare en moeten niet alleen hun geekyness nog een beetje bewijzen, maar ook hun gamedev-kwaliteiten.
Vermoedelijk zijn ze wel op de hoogte van hoe gevoelig deze franchise bij mij en heel comic-minnend Amerika ligt, dus zullen ze ontwikkelen alsof hun leven ervan af hangt. Anders kunnen ze nog wel eens wakker worden met hun favoriete Spider-Man action figure heel ver in hun aars.



(door: **Barbatruc**)

FUSIEFURIE

[illegible]



VERWACHTING

Ik heb er weer zin in! Een lekkere snack-RPG komt wat mij betreft als geroepen, want de eerste MUA is alweer te lang geleden. Maar als je geen ruk hebt met superhelden en je meer van Tom Clancy houdt, hoef je je hier niet op te verheugen.

- (+) Superhelden, veel superhelden!
- (+) Fusion-Powers schoppen in latex gehulde kont.
- (−) Neemt Vicarious Visions de franchise goed over?


WOUTER

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION
XBOX 360 / PS3 / Wii
VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION
[illegible]

KONAMI GAMERSDAY

Wat begon als een ietwat tamme perspresentatie van de nieuwe line-up van Konami vol handheld-games en Wii fun, werd opeens retespannend toen een nieuwe game van Konami VS ter sprake kwam: Six Days in Fallujah. De shooter bleek het bedrijf intern flink te verdelen.



Dit is in mijn negenjarige loopbaan bij de PU de eerste keer dat ik op trip naar Konami ben gegaan. En dat is ook wel logisch aangezien ten eerste Jeroen 'Konami' op zijn borst heeft getatoeëerd en ten tweede de games die Konami doorgaans uitbrengt een Aziatische vibe kennen die ik niet zo trek. Metal Gear Solid en Castlevania zijn prachtige series, maar het is niet mijn smaak.
Dit keer ging echter het gerucht dat we in Frankfurt de nieuwe Pro Evolution zouden gaan zien en er was die third-person shooter Six Days of Fallujah die wel in mijn straatje paste, immers: in een realistische setting soldaten afknallen, daar open en sluit ik de dag mee af.

NIET IN DE RIJ

Achteraf gezien hadden we toch beter Jeroen kunnen laten gaan, want de games die Konami toonde, pasten perfect bij hem. Silent Hill Homecoming, Karaoke Revolution, Gradius Rebirth, Yu-Gi-Oh Wheelie Breakers... allemaal leuke en mooie games, maar ik ga er niet voor in de rij staan. En de beide games die ik wel wilde zien, die waren er dus niet... om zeer uiteenlopende redenen.
Bij Pro Evolution Soccer 2010 lag het vrij simpel. Men had slechts aangekondigd dat de game er aan kwam (dat had mijn moeder ook wel kunnen raden) en dat was het. Voor de eerste kennismaking moeten we gewoon tot de E3 of zelfs Keulen wachten. In ieder geval vond ik het goed te zien dat Konami er van doordrongen lijkt dat er iets moet gebeuren om de achterstand op FIFA weer in een voorsprong om te zetten.

GEZEIK

Dan Six Days of Fallujah, een game waar Konami VS ineens mee op de proppen kwam. Men liet een shooter zien waarin je vanuit Amerikaans perspectief de waar gebeurde en uiterst bloedige slag bij Fallujah tijdens de oorlog tegen Sadam Hussein kon naspelen, en dat viel niet bij iedereen in goede aarde. Want mag je een oorlog die feitelijk nog steeds bezig is, wel 'verheerlijken' in een game?
En dan de actie in het spel. Wie krijg je de hele tijd voor de loop? Inderdaad, moslims. En die gasten hebben de laatste tijd vrij lange teentjes als het gaat om de strijd in Irak en Afghanistan. Je kunt er dus vanuit gaan dat dit spel gezeik op gaat leveren.





GEEN PROMOTIE

En precies daarom trok Konami Europa er keihard zijn handen vanaf. Ze lieten de eerste beelden (die er eerlijk gezegd behoorlijk goed uitzagen) 'onder protest' zien. Met de mededeling dat ze de game op dit moment niet wilden promoten en pas later een beslissing zullen nemen of deze 'boycot' gehandhaafd blijft. Want, en ik citeer het hoofd pr Europa van Konami: "we gaan geen games promoten waarin Amerikanen roepen dat ze de beste zijn en vervolgens Iraki's afknallen". Ook ik heb zo m'n bedenkingen. Want hoewel ik zeker van een fris potje geweld hou, ligt deze oorlog wat mij betreft nog te vers in het geheugen om nu al in een game te vervatten. Bovendien heb ik zo mijn bedenkingen bij de acties van Bush in het Midden Oosten. Ik heb niet zo'n zin de marinier in Fallujah uit te hangen. Nee, het laatste woord is hier zeker nog niet over gesproken... *[Net voor dit blad naar de drukker ging, maakte Konami bekend de game toch niet uit te gaan geven - Red.]*

SILENT WIILL

Konami is van mening dat er nog een gat in de Wii-markt is voor het segment 18+. Want de jonkies, die heeft Nintendo al ingepalmd. De game die dat gat moet gaan vullen is Silent Hill Homecoming.
Het is, in tegenstelling tot wat op internet veelal wordt beweerd, GEEN remake van de eerste Silent Hill. Het verhaal achter het grafisch sterke Homecoming (voor een Wii) kent weliswaar de personages, settings en ingrediënten van deel 1, maar het verhaal en de hoofdrolspelers zijn totaal anders.
Je speelt dit keer een vader die op zoek gaat naar zijn vermiste kind. En dan komt je weirde shit tegen. In tegenstelling tot deel 1 bestrijd je die niet kleunenderwijs, maar vooral door weg te lopen en slim te zijn. Volgens Konami maakt dat een horrorgame namelijk veel enger.
Ook zullen jouw beslissingen er toe leiden dat de game zich anders ontwikkelt dan hij bijvoorbeeld bij je vriendin doet. Kortom, de ingrediënten voor een lekkere horrorgame op de Wii zijn aanwezig.






JJ

JJ WORDT NIET GILLEND GEK

"IK MOET TOEGEVEN DAT IK IETWAT TELEURGESTELD TERUGKWAM UIT FRANKFURT."



SAW

'Afgezaagd', zo zou je de keuze van Konami kunnen noemen om de game SAW van een failliete developer over te nemen. Of 'commercieel'. Ik noem het gewoon slim. Want zelfs deel 5 of waar ze nu ook zijn, scoorde weer als een beest in de bioscoop.
SAW voor de Xbox 360, PS3 en PC ziet er prima uit en biedt een mix van botte bloederige actie en puzzels.
Want net als in de echte SAW dien je jezelf steevast uit allerhande bizarre martelapparaten te bevrijden. Acties die vaak op tempo dienen te gebeuren en je dus automatisch dat letterlijk en figuurlijk beklemmende gevoel verschaffen. De game zal aankomende herfst Modern Warfare 2 of God of War 3 niet gaan bedreigen, maar het kan zomaar eens een leuk hitje voor Konami worden.





EN VERDER

- Eigenlijk is het natuurlijk een beetje een triest verhaal. De publisher die ooit begon met de muziekgames, Konami, dreigt vanwege de successen van de Guitar Hero's, SingStars, Lipsen en Rock Bands, de boot een beetje mis te lopen. Maar ze geven niet op. Er komt een nieuw deel van DanceDance Revolution voor de Wii en Karaoke Revolution (zie screen boven) moet de strijd aan gaan met de twee zing-maar-raak spelletjes van Sony en Microsoft.
- Konami gaat ook inzetten op downloadable games. Zo zullen arcade shooter Gradius Rebirth en racegame Driift via Wiiware binnen te hengelen zijn, en mogen PSN en Xbox Live Arcade de komst van Zombie Apocalypse en good old Vandal Hearts: Flames of Judgment verwelkomen. Alle vier de games konden me redelijk bekoren waarbij Zombie Apocalypse (zie screen onder) het meest mijn ding was. Het is een soort Left 4 Dead on speed waar je met maximaal vier man horde na horde zombies van je afknalt.
- Konami biedt de DS fans drie games aan, te weten WireWay, een spel waarin je een poppetje via een touwtje hoger en hoger moet katapulteren, AntNation (C&C maar dan met mieren) en Miami Crisis, een fraai ogende action adventure waarin het mannelijke karakter garant staat voor de actie en de vrouw voor het puzzelen.
- Hij mag dan in Nederland niet meer op de buis zijn, maar Yi-Go-Oh gaat gewoon door. Dit keer met Yu-Gi-Oh Wheelie Breakers voor de Wii. Volgens mij wordt dit de eerste racegame waarin je met het kartendeck de power-ups en special powers uitspeelt.





CONCLUSIE

Ik moet eerlijk toegeven dat ik ietwat teleurgesteld terugkwam uit Frankfurt. Vooraf had de Powerspy me lekker gemaakt door te zeggen dat Pro Evolution Soccer 2010 mogelijk te zien zou zijn, en dat er misschien een nieuw project van Kojima aangekondigd werd. Maar niks van dat al.
Toen Konami ook nog aangaf dat de spraakmakende shooter Six Days of Fallujah mogelijk niet bij ons verkrijgbaar zou zijn, bleven alleen Silent Hill Homecoming en SAW over om mij blij te maken. En hoewel ze allebei goed uitgevoerd zijn, waren de games net nog wat te dun om me gillend gek weer de ICE naar Amsterdam in te jagen. Dan maar de Konami stand op de E3 bezoeken...

ALIENS VERSUS PREDATOR

Tijdens de eerste kennismaking met Aliens vs Predator werd de term "without going into too much detail" misschien wel tweehonderd keer gebruikt. Want details, daarvoor was deze first look niet bedoeld. Wouter maakte z'n naam als slappe ouwehoer weer helemaal waar door er toch een hele pagina over vol te schrijven!

WOUTER TREEDT NIET IN DETAILS

HÉ MAN, IK HEB ALTIJD AAN ELKE COLLECTE VOOR ASIELZOEKERS GELD GEGEVEN!

DIT ZIJN GEEN ASIELZOEKERS, MAAR ASIELNEMERS!

Zonder teveel in details te treden; met de Aliens vs Predator films heeft deze game NIETS te maken! Eerst was er Alien, toen Predator, toen de comic Aliens vs Predator en uiteindelijk, in 1993, verscheen er een beat 'em up game van dit even eenvoudige als geniale concept. Maar ehm, daar gaat het onderwerp van deze first look ook niet over, want in 1999 kwam er weer een AvP-creatie, dit keer in de vorm van een FPS gemaakt door Rebellion. Aliens vs Predator 2 verscheen in 2003 en was een vervolg op de shooter van Rebellion, maar werd dan weer gemaakt door Monolith!? Ja, verwarrende shit inderdaad. Pas in 2004 nam die eendennek van een Paul W.S. Anderson een hele, dikke dildo en naaide beide franchises in hun collectieve kontgaten door er een gedrocht van een film van te maken. De tweede flick was wat beter, maar ik vond het allemaal één grote teleurstelling.

VIJF KEER AVP

Ook de ontwikkelaars van Rebellion waren duidelijk niet onder de indruk van de films, iets wat dwars door hun mediatraining te merken was. Toch konden ze dankzij deze flicks hun oude titel tien jaar na de oorspronkelijke game weer oppakken. Want eerlijk is eerlijk, er was toch weer een geheel nieuwe, jonge doelgroep aangeboord met de AvP rolprenten. Voor het gemak zijn ze de telling van hun franchise gewoon weer doodleuk opnieuw begonnen, anders was dit deel 3 geweest. Ik raak er persoonlijk danig van in de warrel, en bovendien werkt een drietje of een tweetje achter je gamenaam toch altijd als een maffe zot? Maakt verder niet uit, schone lei het is! Ook al is dit al het vijfde stuk fucking media met deze titel, iets wat ik, zonder teveel in details te treden, nogal lame vind.

HALO-DRIEWERKING

Zonder teveel in details te treden is Aliens vs Predator een FPS met in de hoofdrollen de parasitaire, insectachtige aliens, de jagende en trofeeën verzamelende predators en de high-tech ruimtemariniers die gewoon van een toekomstige Moeder Aarde afkomstig zijn. Deze drie wezens lopen tegelijkertijd op de maps rond, waardoor er allemaal interessante situaties kunnen ontstaan. Ik noem dit concept wel eens de Halo-driewerking, want in die games was het bijzonder vet uitgewerkt met de mariniers, de Flood en de Covenant die met elkaar clashen. In de demo werd uitsluitend met de Predator gespeeld en de Halo-driewerking werd gedemonstreerd toen de buitenaardse hunter een gebouw opende om een stel aliens op de aanwezig mariniers los te laten. Voorspelbaar voorbeeld en de A.I. van de NPC's deed geen opmerkelijke dingen, maar er kan op deze manier natuurlijk verrassende shizzle ontstaan... theoretisch gezien.





ANTHOLOGIE

Er werd niet teveel in details getreden maar duidelijk was dat elk van de drie wezens een eigen campaign heeft die je in willekeurige volgorde zult kunnen spelen. Betekent ook dat je, als je al met een campaign begonnen bent, je zo een van de andere twee kunt spelen zonder dat je daarna die eerste opnieuw hoeft te beginnen... als je begrijpt wat ik bedoel.
De gameplay van de aliens is vooral op stealth gericht, die van de mensen op guns en technologie terwijl de predator eigenlijk een combinatie van de twee is. Daarbij lopen de mensen gewoon over de grond, springen de predators als vrolijke eekhoorntjes door de boomtoppen en kunnen aliens zich zowel op de muren als via plafonds voortbewegen.
Verschil in gameplay en verhaal moet van Aliens vs Predator een vette game maken en ik bid op mijn Alien Anthology DVD-collectie ter waarde van negentig euro dat dit ook daadwerkelijk het geval zal zijn.

VERWACHTING

AvP heeft een prima concept dankzij een mix van twee ijzersterke franchises, maar wel eentje die al meer dan twintig jaar oud is en al in verschillende mediavarianten verschenen is. Zal de game de biefstuk weten te snijden?

+ Aliens, ruimtemariniers en predators zijn tof.
+ De chaos van een Halo-driewerking kan vette situaties opleveren.
– Rebellion staat niet echt bekend om zijn gestage stroom toptitels.


WOUTER

ALIENS VERSUS PREDATOR
XBOX 360 / PS3
REBELLION / SEGA
NNB



DE BAAS VAN DE INSPIRATIE

Als je nog niet bekend bent met de geniale Alien anthologie, check sowieso even Aliens; het tweede deel van de serie. Dit is een feest van herkenning voor elke gamer want zo'n beetje alle science-fiction games vinden hun inspiratie in deze flick uit 1986.

"EEN PRIMA MIX VAN TWEE IJZERSTERKE FRANCHISES."

GEFLOPTE MMO'S

We raken maar niet uitgepraat over MMO's. Het zijn natuurlijk ook van die verdomd leuke en meeslepende spelletjes. Jan, Maarten, Wouter en Steven brengen in ieder geval graag tijd door in online spelwerelden. Maar waarom weten spelers soms niet hoe snel ze hun biezen uit de virtuele wereld moeten pakken en vindt er een ware uittocht plaats, terwijl andere virtuele omgevingen na jaren nog steeds in de smaak vallen? Aan de hand van recente missers buigen wij ons hoofd over dit probleem.

EIGEN SCHULD, DIKKE BULT?

Of World of Warcraft nou de schuldige is of gebrekkige gameplay, er zijn de laatste jaren meerdere MMO projecten hard op hun bakkes gegaan. Dat is natuurlijk altijd pijnlijk om te aanschouwen. We weten immers allemaal dat een groot team lange tijd met veel passie aan dit soort games werkt.

Nu is het natuurlijk lastig om te achterhalen waar het probleem ligt. Was het bijvoorbeeld anders gelopen als World of Warcraft niet zo irritant goed in elkaar zou steken?

Los van de hardcore MMO spelers die elke nieuwe game in dit genre checken, is het meerdere malen voorgekomen dat een hongerige en nieuwsgierige groep WoW spelers, zich op een andere MMO heeft gestort. Je zou dus kunnen stellen dat nieuwe MMO's wel degelijk een kans krijgen en simpelweg door eigen toedoen falen. Hier enkele gevallen van 'jammer joh'...


Pirates of the Burning Sea.

PIRATES OF THE BURNING SEA

Pirates of the Burning Sea had alles in huis om te slagen. Een originele mix van piraten en strategische zeeslagen met traditionele MMORPG elementen zou veel mensen moeten aanspreken, zo was de gedachte. Toch speelde men iets te veel op zeker door er een slecht uitgewerkt onderdeel aan toe te voegen dat zich op het land afspeelde (MMO gamers willen altijd een menselijk avatar?) en dat een grote stijlbreuk vormde met de diepgaande gevechten ter zee.


Wouter: Ja ja, piraten zijn tegenwoordig net zo cool als ninja's, heb ik gehoord. Nou, dat vind ik dus niet. Ik heb Sid Meier's piratencreatie nog een kans gegeven, maar sindsdien is er geen 'Aye, matey' meer uit mijn console of PC gekomen.


Steven: Alle onderdelen waar je een personage bestuurde vond ik ondermaats. De rest was sterk, maar misschien iets te hardcore voor de gemiddelde MMO speler. Het was mij persoonlijk in ieder geval iets te strategisch.


Jan: De game is verre van perfect maar de setting spreekt me echt enorm aan. Toch is dit duidelijk een niche MMO, wat ik gezien de populariteit van de Pirates of the Caribbean films nog altijd onbegrijpelijk vind. Hoe dan ook: het spel is behoorlijk hardcore en dat schrok veel nieuwsgierige gamers af. Ook heeft men geen duidelijke keuze gemaakt; de traditionele landonderdelen waren duidelijk onderontwikkeld en stonden in schril contrast met de veelzijdige actie op het water.


Maarten: Nadat ik op vele fora had gelezen dat dit spel in de bugs verdronk, heb ik het niet eens geprobeerd. En zeg nu zelf, rondvaren met een bootje… Nee, het spreekt me eigenlijk sowieso niet echt aan.

AGE OF CONAN

De eerste 20 tot 30 levels in Age of Conan lieten zien hoe goed de game had kunnen zijn als de ontwikkelaar een jaar langer de tijd had gekregen om Hyboria virtueel na te bouwen. Helaas bleek het spel verre van klaar, en stuitten pioneers na de eerste tientallen levels op vele bugs, een tekort aan quests, instances die nog niet klaar waren en problemen met de balans tussen de klassen.


Wouter: Age of Conan had mijn eerste MMO-ervaring op de 360 moeten worden. Die versie is er nog steeds niet en bovendien heb ik van Steven gehoord dat je na level 40 of zo geen ruk meer te doen hebt, wat verklaart waarom die Xbox 360 AoC er waarschijnlijk nooit zal komen. Het is dus maar goed dat ik de reacties over deze game maar een beetje heb afgewacht. Iets wat je volgens mij sowieso moet doen als het op een MMO aankomt.


Steven: Ik heb intens genoten van de eerste 30 levels. Zo intens, dat ik me vervolgens een weg door Hyboria heb gevochten, alwaar ik met vele bugs en incomplete quests werd geconfronteerd, om uiteindelijk op level 67 van de 80 te stranden, en gillend terug naar WoW te rennen. Ik heb m'n Rogue destijds even flink geknuffeld.


Jan: Deze game had alles in zich om echt iets anders te bieden. Het Conan universum, brute, bloederige 18+ actie, rondborstige dames, woeste monsters en gigantische bijlen en zwaarden. De game start ijzersterk maar stort halverwege als een kaartenhuis in elkaar. Onbegrijpelijk dat men deze game in dergelijke staat heeft uit durven geven.


Maarten: Conan is de shit, maar toch ben ik nooit aan dit spel begonnen. Kijk, ik ben een consoleman. Thuis heb ik een Macbook Pro waar ik WoW op speel, als enige uitzondering. Andere MMO's, zoals The Chronicles of Spellborn, check ik op de redactie game PC.


Age of Conan.

TABULA RASA

Richard Garriot heeft met Ultima Online een belangrijke rol gespeeld in het vormgeven van het genre. Maar de zes jaar ontwikkeltijd van Tabula Rasa, waarin de game meerdere malen volledig van koers veranderde, was simpelweg te lang. Met productiekosten boven de 100 miljoen dollar was het niet mogelijk de game rendabel te maken, zelfs niet op de lange termijn. Dat het concept, dat op subtielere wijze dan Hellgate shooter elementen in de mix gooide, niemand weg heeft geblazen is een tweede punt.
Wouter slaat een beurt over; hij wist over Tabula Rasa niets zinnigs te melden (net alsof dat hem er ooit van weerhoudt z'n mening te geven - Ed).



Steven: Sowieso vind ik het altijd saai als je maar met één ras kunt spelen. Maar in Tabula Rasa stoorde ik mij het meeste aan de stroef aanvoelende actie. Als je shooter elementen toevoegt, moet je absoluut zorgen dat deze van hoge kwaliteit zijn, en dat waren ze in het geval van Tabula Rasa helaas niet.



Jan: De grote Richard Garriot heeft een drol geschapen die zijn weerga niet kende. Ik heb de game niet gespeeld, maar wel op de voet gevolgd en hoorde over de ene na de andere misstap. Serieus, je kunt een boek schrijven over deze duurste flop ooit uit de game-industrie!



Maarten: Ik heb 't heel even gespeeld bij NCsoft om er een first look over te schrijven. Die speelsessie beviel me wel. De setting was cool en het liet ons kennismaken met een actief richtsysteem. Een target selecteren en daarna een paar knoppen indrukken zat er dus niet bij, maar je moest net als bij een shooter eerst richten en dan pas knallen. Ik heb 'm daarna nooit meer gespeeld omdat ik naast WoW niet nog een MMO kan spelen.



Tabula Rasa.

AUTO ASSAULT

MMO's zijn natuurlijk de specialiteit van NCSoft, maar niet alles dat zij uitbrengen komt van de grond. Auto Assault was een van de eerste games die het malletje van middeleeuwse personages in een magische wereld doorbrak. Maar het concept om in de stijl van Mad Max een voertuig in plaats van een personage te levelen, werd niet warm ontvangen.



Wouter: Sorry, ik heb de game niet gespeeld. Heb ook geen rijbewijs.



Steven: Ik heb destijds een weekje na de release door de wereld van Auto Assault gecrosst, na de bèta te hebben gespeeld. Maar de bugs en de grootsheid van WoW hebben mijn interesse destijds snel gedoofd.



Jan: Ik heb de game even gespeeld en me er eigenlijk wel mee vermaakt maar het concept is te beperkt om er een dragende, langlopende MMO van te maken. En het klinkt betweterig, maar ik had dat van te voren al voorspeld.



Maarten: Auto Assault, daar weet ik álles van. De mijne is namelijk net total loss verklaard nadat ik te laat remde op de snelweg.

PU KWARTET ZIET VEEL MMO'S MISLUKKEN



Hellgate: London.

HELLGATE:LONDON

De bèta test van Hellgate: London schepte hoge verwachtingen. Veel van de testers waren erg enthousiast en de game begon sterk met veel interesse vanuit de MMO community. Flagship Studios genoot natuurlijk het nodige aanzien, dankzij figuren als Bill Roper, Max Schaefer en David Bravik, die bij Blizzard North de originele genieën achter Diablo waren.
De mix van shooter en MMO actie kwam door technische problemen echter niet zo goed uit de verf.



Wouter: Hoewel de setting van deze game me ontzettend aansprak, werd de titel niet genoeg gehyped om mij te overtuigen. Niet dat ik alleen games speel als er een ontzettende marketingcampagne achter hangt, maar het helpt soms wel.



Steven: Ik was oprecht verliefd op Hellgate na het spelen van de bèta. Wat een vette shit! Maar de buggy servers waar spelers mee werden geconfronteerd toen de game Live ging, zorgde ervoor dat de launch met een sisser afliep. Daar baalde ik erg van.



Jan: De combinatie van first-person shooter actie en (MMO)RPG sprak me erg aan. Ik heb deze game echt heel veel gespeeld, ook omdat hij minder demanding was. Dit spel had echt een beter lot verdiend, net als de studio die zijn deuren alweer moest sluiten.



Maarten: Niet geprobeerd. Waarom zeg je? Geen idee. Is het de moeite waard?



Auto Assault.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Is Warhammer Online wel mislukt? Dat is natuurlijk veel te kort door de bocht, maar ook in het geval van deze potentiële WoW-killer bleken veel van de beloften gedaan tijdens de launch, niet ingelost te kunnen worden. Bepaalde PvP elementen waren nog niet functioneel en de verwachtingen een nieuwe Dark Age of Camelot te gaan spelen, zorgde bij sommige oudgedienden voor teleurstellingen.

Wouter: Warhammer is de enige MMO die ik naast WoW echt een kans heb gegeven, omdat een aantal vrienden van me het te gek vonden. Maar het enige effect dat Warhammer Online op me had, was dat ik er ontzettend zin in World of Warcraft van kreeg. De game doet namelijk heel veel hetzelfde, maar is minder slick, niet zo gebruiksvriendelijk en visueel veel minder aantrekkelijk dan z'n superieure voorvader. Dus ben ik snel opgerot en terug naar Azeroth gegaan, een level 10 Black Orc moederziel alleen achterlatend.

Steven: Ik keek oprecht uit naar Warhammer en was ook erg te spreken over het uiteindelijke resultaat. Maar het levelen vond ik na een paar weken een beetje saai worden, en het ontbrak ook nog een beetje aan end-game content. Patches bieden uiteraard uitkomst, maar de komst van Wrath of the Lich King betekende mijn volledige terugkeer naar WoW.

Jan: Ik denk dat deze game in de luwte met een paar 100.000 spelers zeker nog wel een tijdje levensvatbaar is, maar er is uiteindelijk zoveel aangekondigde content niet in de game gekomen. Ik heb AoR twee maanden gespeeld en toen was ik er wel een beetje op uitgekeken.

Maarten: De helft van m'n vorige guild is overgestapt naar deze game om vervolgens twee weken later weer terug te komen naar de wereld van Warcraft. Dan ga ik m'n tijd zeker een beetje zitten verdoen om die shit te spelen? Weet je, eigenlijk ben ik best blij dat Steven al die MMO's voor de PU test; die gozer stopt zeeën van tijd in games die je uiteindelijk toch niet blijft spelen omdat je altijd weer terugvalt op WoW.


WarhammerOnline: Age of Reckoning

"WAS HET ANDERS GELOPEN ALS WORLD OF WARCRAFT NIET ZO IRRITANT GOED IN ELKAAR ZOU STEKEN?"


Darkfall.

TOEKOMSTIGE MMO TOPPERS?

Natuurlijk blijven er nieuwe MMO's uitkomen, aangezien er altijd gamers zijn die wel eens iets anders willen dan WoW. We zetten de meest veelbelovende voor je op een rijtje.

Jumpgate Evolution: Deze space MMO combineert laagdrempelige, actievolle dogfights in space met verschillende klassen en uitgebreide upgrade mogelijkheden. Kan vanwege het lage instapmodel wel eens potten gaan breken.

The Old Republic: Star Wars MMO met BioWare aan het roer. Het vertakkende verhaal moet een allesbepalende rol gaan spelen. Als iemand het kan, is het BioWare wel.

Fallout MMO: Officieus aangekondigd door Interplay in 2006, en onlangs kwam er weer nieuws naar buiten over deze game. De makers van het origineel staan aan het hoofd van de ontwikkeling.

Darkfall: Fantasy MMO die ook elementen van RTS en actiegames huisvest (zie screen boven).

T.E.R.A.: Koreaanse MMO die op verschillende fora een flinke hoeveelheid aanhangers heeft.

Guild Wars 2: Langverwachte gratis (!) opvolger van succesvolle Middeleeuwse fantasy MMO. Helaas uitgesteld tot 2010/2011.

APB (All Points Bulletin): David Jones, de oorspronkelijke bedenker van GTA, werkt al tijden aan dit ambitieuze project waarbij groepen criminelen en wetshandhavers tegenover elkaar komen te staan.

The Agency: Een heuse "Geheim Agenten" MMO uit de koker van Sony Online Entertainment voor PlayStation 3 en PC. Verwacht veel gunplay maar ook rijden in voertuigen.

MMO SEQUELS?

Is het mogelijk een vervolg op een succesvolle MMO te maken? Natuurlijk kunnen uitgebreide content patches en expansions als vervolgen worden gezien, maar na een bepaalde tijd bereikt de basis het maximaal houdbare gewicht en moet er schoon schip worden gemaakt. Begint een ontwikkelaar dan aan een volledig nieuwe game of is het een optie een direct vervolg te maken?
Lineage (een vroege MMO uit 1998, die met name in Korea erg populair was) werd op geslaagde wijze opgevolgd door Lineage II (zie screen) en ook de Guild Wars franchise zal hopelijk ergens in 2011 van een volwaardig vervolg worden voorzien.
Maar de meeste ogen zijn uiteraard gericht op Blizzard, dat heeft laten weten te zijn begonnen met de ontwikkeling van een gloednieuwe MMO. Zal World of WarCraft 2 ooit het levenslicht zien? De tijd zal het leren...


Lineage.

ONLIVE:

STEVEN EN JJ HEBBEN EEN NATTE DROOM

ACHTSTE WERELDWONDER OF LUCHTKASTEEL?

Opeens was daar de aankondiging, helemaal vanuit het niets. Op de Game Developer's Conference in San Francisco meldde ene Steve Perlman doodleuk dat hij een methode had gevonden om consoles en dikke PC's overbodig te maken bij het spelen van games. Dankzij OnLive kan elk spel straks gespeeld worden via een simpel settopboxje plus een internetverbinding. En die shit zou dus al snel in de VS geïntroduceerd kunnen worden... Als zijn speech niet gefilmd was, zou je denken aan een grap. Vandaar de vraag: 'wat is dat OnLive, hoe werkt het en kunnen Sony, Nintendo en Microsoft nu wel inpakken?'



Steve Perlman: een geniale eendagsvlieg?

Om uit te leggen wat de grootste uitvinding is sinds het wiel en de Whopper, moeten we even een beetje technisch doen. Dus zet je hersens voor de verandering even aan.
OnLive is een combinatie van een nieuwe compressietechnologie voor datatechniek (compressietechnologie drukt een hoeveelheid data als het ware in elkaar zodat het sneller door de internetpijplijn getransporteerd kan worden) plus een bijbehorende online service.
Deze combinatie stelt de gamer straks in staat om elke nieuwe 'echte' game (en dus geen flash player stuff) via een server te spelen, in plaats van via zijn of haar console of PC. Oftewel, de fysieke game 'zit in' de reuzecomputer van ome Steve en jij stuurt die game vanuit huis aan.

NATTE DROOM

Als de techniek van OnLive werkt, dan hoeven we onze games straks



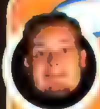
Promootje van het OnLive aanbod.



STEVEN

Het concept is valide, daar mag geen twijfel over bestaan. De vraag is meer: is dit technisch wel haalbaar en betaalbaar? En een tweede punt: zijn gamers klaar om af te stappen van het idee een console en de games die je speelt, zelf in je bezit te hebben? Daar zal alles van afhangen.
Eerst de techniek. Netwerken als OnLive maken in feite elke speelsessie een online aangelegenheid, zowel singleplayer als multiplayer. Disconnects en lag zijn soms vervelende bijkomstigheden van online gamen. Mensen zullen dit niet tolereren tijdens singleplayer game sessies. Als het niet feilloos draait, haken gamers af, en ik betwijfel ten zeerste of het wereldwijde internet netwerk momenteel in staat is om deze technologie wijd te verspreiden.
Dan de vraag of gamers mooie special edition doosjes kunnen missen. Die vraag is vergeleken met de kwestie van techniek minder relevant. Veel gamers zijn verzamelaars, maar er zijn ook zat gamers die een kast met oude games en consoles niet interessant vinden. Zo ben ik zelf inmiddels ook al gewend aan het werken met digitale content, in ieder geval wat betreft audio en video bestanden. Het is natuurlijk een kwestie van tijd voordat het ook normaal is je games digitaal te verzamelen.
Maar ja, een dienst als OnLive geeft je games digitaal in bruikleen, en dat is nog een stap verder dan iets digitaal in je bezit hebben. Ik vind het een mooi idee, maar "wij" zijn nog niet klaar voor OnLive.

"ALS HET NIET FEILLOOS DRAAIT, HAKEN GAMERS AF"



JJ

Ik geloof er dus geen ene hol van. Dat die techniek bestaat en dat het nu werkt, zal allemaal best maar dit was een demonstratie met een paar mensen er aan gehaakt. En als je de filmpjes goed bekijkt, lagt die shit nu al als een beest. Hoe wil Perlman dat dan doen als er miljoenen mensen gebruik van gaan maken?
Het serverpark wat je daar voor nodig hebt, is bovendien vele malen groter dan alles wat we nu hebben. Dat kost loeiveel energie en dus bergen geld. En hoe zit het met de marketing? Het kost tientallen miljoenen dollars om die shit aan de man te brengen en er is nog geen echte investeerder.
En dat de industrie het plan steunt, zegt me ook niet zo veel. Steun is namelijk gratis en de industrie steunt alles wat potentie heeft. Als de boel niet werkt, zijn ze net zo snel weer weg, hoor.
Kijk, het is niet zo dat ik het niet wil geloven, gaming on demand gaat komen, maar fysiek is de uitdaging zo groot, worden hier zulke enorme stappen genomen en is het zo kostbaar, dat ik echt niet zie dat dit snel gaat gebeuren. Ik geloof namelijk meer in evolutie dan in revolutie. Of zoals een kenner in een krant riep: 'dat iets kan, wil nog niet zeggen dat je het nu al moet willen'.

"IK GELOOF MEER IN EVOLUTIE DAN IN REVOLUTIE"



Op de OnLive console kunnen vier draadloze controllers plus een headset aangesloten worden. Voorraan zie je de knoppen voor mediatransport.



OnLive interface.

EEN RONDVRAAG

HEEFT ONLIVE TOEKOMST?

Gewapend met twee vragen maakten we een rondje door de industrie. Er kon anoniem geantwoord worden omdat we echte meningen wilden. Eigenlijk werd al snel één ding duidelijk: de kans dat wij hier in ons koude kikkerlandje snel aan de OnLive gaan, is vrij klein.

De publishers waren duidelijk sceptisch. Of zoals een pr-medewerker zei: "Zoals bij alle technische innovaties zal er flink wat tijd overheen gaan voordat 'de massa' überhaupt kennis maakt met het fenomeen, laat staan OnLive adopteert. Als Steve Perlman & co. OnLive op korte termijn goed werkend kunnen aanbieden, dan geloof ik dat het op langere termijn succesvol kan zijn. De eerste klap is zoals altijd een daalder waard; een lang opstarttraject met veel kinderziekten is killing voor een nieuw initiatief als dit."
En daarmee slaat hij de spijker op zijn kop. Want waren er niet eerder van die PC-achtige 'consolevervangers' zoals de Indrema die even snel kwamen als verdwenen?
Ook is iedereen er van overtuigd dat OnLive geen gevaar vormt voor de bestaande console-boys en de PC-markt. We citeren opnieuw: "Technische innovaties zijn de voorbije jaren altijd goed gebleken voor de industrie, dus ik zie OnLive als een positief ding. Ik ga er ook van uit dat Sony & Microsoft eveneens met vergelijkbare oplossingen komen en dat de industrie dus opnieuw een flinke stimulans krijgt. Dit alles natuurlijk wel op voorwaarde dat OnLive zich snel bewijst als geloofwaardig alternatief.



De Indrema, een van de mislukte voorlopers van OnLive.

niet langer in de winkel te kopen of te downloaden via Xbox Live, PSN of Steam, maar kun je ze rechtstreeks op een netwerk spelen.
De gameplay wordt dan dertig tot zestig keer per seconde heen en weer gestreamd. En dat opent de mogelijkheid om games straks per uur of per level te huren. Eigenlijk is dat de natte droom van de héle industrie... maar natuurlijk niet als zoiets in handen komt van een gassie als Perlman.

REVOLUTIE?

Perlman presenteerde en demonstreerde de techniek op de GDC, en hoewel de boel hier en daar nog flink stotterde, was de gameswereld wel meteen in rep en roer.
De een sprak van een ware revolutie en de ondergang van de gevestigde orde, de ander van een onmogelijk project.
Reden genoeg om eens te kijken waar we het nu precies over hebben. Wordt OnLive een dominante kracht in de gamesbiz en moet je je Xbox 360 of PS3 zo snel mogelijk op Marktplaats zetten om er nog iets voor te krijgen, of moeten we dit hele verhaal (voorlopig nog) met een vrachtlading zout nemen?
We vroegen het aan opper-geek Steven, industriekenner JJ en peilden de meningen bij de Nederlandse publishers. ✪

"DE GROOTSTE UITVINDING SINDS HET WIEL EN DE WHOPPER"



CONCLUSIE

Het idee is interessant maar kent nog heel veel haken en ogen. De hele industrie volgt deze ontwikkeling met argusogen maar tegelijkertijd heerst er veel scepsis.
Duidelijk is in ieder geval wel, dat áls een concept als OnLive uitvoerbaar is, het nog wel even zal duren voor wij er in de praktijk mee te maken gaan krijgen. Haal je Xbox 360 of PS3 dus maar weer snel van Marktplaats af.

PUNCH-OUT!!



Na het spelen van Punch-Out stond Jurjen in tweestrijd over hoe hij erover moest berichten. Dus heeft hij die tweestrijd maar als vorm gebruikt. Hij stond er toch al in.

"HET IS OP HET RACISTISCHE AF."

"NOU NOU, WAT EEN ONZIN ZEG."

In de linkerhoek, de titelverdediger **JURJEN 1:** Toegegeven, ook ik had aanvankelijk mijn twijfels, maar al bij mijn eerste rake hoeken tegen die fragiele Fransman Glass Joe was ik overtuigd: dit is een topper die ik heel erg veel ga spelen.



In de rechterhoek, de uitdager, **JURJEN 2:** Je bedoelt dat dit een topper is die je al heel erg veel gespeeld hebt. Twintig jaar geleden, op de NES. En een paar jaar later nog eens op de SNES. Kom op zeg, die gameplay met twee knoppen is toch niet meer van deze tijd? Je kan niet eens door de ring lopen!

J1: Die beperkte mogelijkheden maken de gevechten juist zo leuk! En het is ook niet zozeer een vechtspel, je zou het net zo goed een ritmisch puzzelspel kunnen noemen. Het is de kunst de patronen en zwakke plekken in de aanvallen van je tegenstanders te herkennen, en te experimenteren met je eigen aanvallen om die zo goed mogelijk uit te buiten.

J2: Ja, dat klinkt mooi, en misschien is het ook wel mooi, maar dat was het twintig jaar geleden ook al. Ik zie niet in waarom we vrolijk moeten worden van het feit dat deze game nu opeens weer van zolder is gehaald. De gameplay is nagenoeg identiek en de meeste personages zijn ook direct uit de voorlopers overgenomen!

J1: Daar is toch niets mis mee? Zo kunnen mensen die de ouwe Punch-Outs hebben gespeeld nostalgische gevoelens ophalen. Zo van, o ja, daar heb je die gekke stormaanval van Bald Bull enzo. Zie deze game maar als een uitbundige hommage aan de fun van die ouwe arcadekrakers. En natuurlijk is de game door de eenvoudige besturing (met NES-layout knoppen of slaande bewegingen) ook heel geschikt voor de 'nieuwe gamers'. Die zich natuurlijk al helemaal niet zullen storen aan het feit dat vrijwel alle personages zijn gerecycled.

J2: Niet aan storen? Ik denk dat mensen zich enorm gaan storen aan die overdreven karikaturen waar je tegen moet vechten. Een Fransman die croissants laat vallen? Een Duitser met een snor die Von Kaiser heet? Een Afro-Amerikaan die goed kan dansen? Het is op het racistische af.

J1: Nou nou, wat een onzin zeg. Het is juist allemaal zo lekker fout en overdreven dat iedereen er de grap van zal inzien. En grappig is het hoor, om al die uitvergrote personages tegenover je te hebben. De animatie is ook echt van topniveau. Hoe de tekenfilmachtige vlakken rekken en buigen onder de stotenregens, al die kleine, grappige details, het is echt een genot om naar te kijken.

J2: Een Wii-game die er goed uitziet, dat mag inderdaad nieuws heten. Nee, oké, die was onder de gordel. Weet je, ik denk dat dit gewoon geen game voor mij is. Die koppen. Dat boksen. Dat simpele... ik trek het niet.

J1: Dan maak ik bij deze graag een einde aan je gezever door mezelf als winnaar te verklaren en de voorlopige conclusie voor mij op te eisen. PUNCH-OUT!!

DEZE KNOCKOUT SWING NOEM IK 'DE KRUISWOORDPUZZEL'. HIJ ZORGT ERVOOR DAT IEDEREEN DIE DE RING VERTICAAL INKOMT, 'M HORIZONTAAL WEER VERLAAT.

HÉ, IK WEET EEN LEUKE TEKST VOOR OP JE GRAFSTEEN: 'STOP MAAR MET TELLEN, IK STA ECHT NOOIT MEER OP'





DE EINDBAAS IS...

De eerste Punch-Out verscheen in 1987 als Mike Tyson's Punch-Out!! met, inderdaad, Mike Tyson als eindbaas. Toen Nintendo's contract met deze orenbijtende verkrachter was verlopen, werd de titel gereduceerd tot Punch-Out, en was de eindbaas opeens Mr. Dream.
Benieuwd wie dit keer de eindbaas is? We gaan alleen verklappen dat de echte Nintendo-fan zich voor kan bereiden op een beestachtige verrassing...

VERWACHTING

Zodra je de Wii-controller in de hand neemt, raak je betoverd door [illegible] ties van je tegenstanders en het spannende gevoel dat je die tegenstander toch echt op een of andere manier te slim af wil zijn. Remake of niet, zelfs de grootste scepticus zal zich hierin verliezen. Punch-Out is terug!

- + Simpele maar superspannende gameplay.
- + Zowel NES-controls als wapper besturing.
- + Fantastische animaties.
- − Enorm veel vrij te spelen extraatjes.
- − Lijkt sterk op de voorgangers



PUNCH-OUT!!
Wii
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
22 MEI 2009

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Bij MMO's heeft Steven er absoluut geen problemen mee lange tijd aan het scherm gekluisterd te zitten. Maar kan hij dat ook nog opbrengen voor een hedendaagse console game?

Street Fighter IV heeft me weer eens duidelijk gemaakt dat ik console games nog steeds met dezelfde passie voor langere tijd kan spelen.

Toch maak ik mij zorgen over de traditionele Japanse RPG, maar misschien ben ik de enige, hoor. Ik heb tenslotte zo veel van dit soort games gespeeld dat ik het trucje





wel ken. En de opzet van deze RPG's is door de jaren heen nagenoeg ongewijzigd gebleven. Dat neemt niet weg dat ik evengoed uitkijk naar de nieuwe DragonQuest en Final Fantasy, en ook Star Ocean: The Last Hope sprak mij erg aan op de Tokyo Game Show vorig jaar...

KNIKKEBOLLEN

Toen ik aan de intro van deze preview versie begon, zat ik al na een kwartier stiekem te knikkebollen. De personages en het verhaal zijn zo clichématig dat ik moeite had mijn aandacht erbij te houden. Ligt dat aan de game of aan de overdosis RPG's die ik de laatste twintig jaar heb gehad? Ik vermoed het laatste, want de game doet veel goed. Zo is het verhaal van de postnucleaire menselijke beschaving, die zich tot de ruimte richt om voort te bestaan, een mooie achtergrond voor een episch avontuur. En de personages komen natuurlijk pas gaandeweg dit avontuur tot leven.



Hihi, mijn schoonmoeder vond laatst bij mij een minirokje in de kast. Ze trok het aan, maar wist niet wat ze met haar andere been aanmoest...

"DE GEVECHTEN ZIJN REALTIME, LEUK EN GEVARIEERD."

Toch had een iets origineler voorkomen dit proces voor mij aanzienlijk vergemakkelijkt. Hoofdpersoon Edge (inderdaad, eveneens een originele naam) had zo uit iedere willekeurige Japanse RPG of anime serie geplukt kunnen zijn.

GEVECHTSSYSTEEM

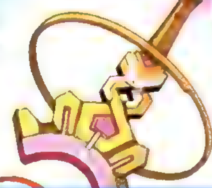
Waar The Last Hope wèl door opvalt, is het leuke gevechtssysteem. De gevechten zijn realtime en je hebt leuke en gevarieerde opties tot je beschikking. Je kunt verschillende combo's maken (die steeds spectaculairder worden naarmate je in level toeneemt) en schakelen tussen de aanwezige personages. Je moet actief rondrennen en er voor zorgen dat je niet in je rug wordt aangevallen. En door op het juiste moment weg te duiken voor een aanval, kun je een vijand 'blindsiden' waardoor deze jou tijdelijk niet kan vinden en je vrij spel hebt om een vernietigende aanval uit te voeren.

STEVEN HEEFT HOOP

Op een soortgelijke manier als vijanden in een MMO aan de hand van 'agro' bepalen wie zij aanvallen, moet je er ook in Star Ocean voor zorgen dat kwetsbare teamleden buiten schot blijven. Natuurlijk gaan er nog genoeg nuances aan deze opzet toegevoegd worden tijdens de vele speeluren die mij nog te wachten staan, maar zelfs in de beginvorm zorgde dit sterke gevechtssysteem er al voor dat ik The Last Hope bleef spelen.







STAR WAT?



VERWACHTING

+
+
−


STEVEN

STAR OCEAN: THE LAST HOPE
XBOX 360
TRI-ACE / SQUARE ENIX
2009

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

JAN LEEST DE ZWEEP EROVER

De man met de hoed en de zweep is terug! Na de teleurstelling van de laatste film, kunnen we nu gelukkig weer uitkijken naar een écht Indiana Jones avontuur. Jan ging met kloppend hart op zoek naar de Staf van Mozes.



Het is zomer 2006, ik ben in LA op de E3 en het is dringen geblazen op de stand van LucasArts. De nieuwe euphoria techniek wordt getoond en twee nieuwe, next-gen games trekken volle zalen. De eerste is een techdemo van Star Wars: The Force Unleashed, de andere een voorproefje van de gloednieuwe Indiana Jones.
De rest is geschiedenis. The Force Unleashed werd een groot succes maar van 'next-gen' Indy hebben we nooit meer iets gehoord. Met een gezonde dosis argwaan reed ik dan ook naar het kantoor van Activison Benelux waar ik tot mijn verrassing een volstrekt 'andere' Indiana Jones game mocht gaan spelen dan die waar ik ooit op de E3 mee kennismaakte.

ZWIEPERDEZWIEP

Mijn scepsis verdwijnt beetje bij beetje als ik me als Indiana een weg door een Egyptische setting baan; klimmend en klauterend door een eeuwenoude crypte. Door de Wii-mote en de Nunchuk als twee steentjes langs elkaar te 'wrijven', ontstaan er vonken en zo creëer ik vuur voor een toorts. Met de Wii-mote als brandende fakkel wapper ik van links naar rechts om vleermuizen weg te jagen, spinnen in de brand te steken en een berg hout die mijn doorgang blokkeert, af te laten fikken.
Na wat simpele platformelementen, trek ik mijn zweep tevoorschijn en zwier ik als Tarzan naar een uitstekende richel. Uiteraard is mijn Wii-mote als bij toverslag veranderd in een zweep. Het is een kwestie van richten op de oplichtende ring en zwieperdezwiep... ik ben aan de overkant. Daar zie ik ineens het glimmende gouden beeldje waar ik voor gekomen ben. Ik pak het op... en zet daarmee een boobytrap in werking! In een mum van tijd begint de hele crypte in te storten.


Zou wel grappig zijn, als Harrison door een Ford overreden werd.

"EEN OUDERWETS LEUK INDIANA JONES AVONTUUR."

Ik maak me uit de voeten en voer een heuse Mario & Sonic At The Olympic Games move uit, waarbij ik de Nunchuk en Wii-mote als een gek op en neer sla om weg te spurten.

VUIST & ZWEEP

Bovenstaande zijn een paar voorbeelden van de puzzel- en verken elementen die Staff of Kings huisvest. Een ander onderdeel dat hoort bij Indiana Jones is knokken. En aangezien de game zich afspeelt in het jaar 1939, kun je weer heel wat vuisten tegen kinnen van Nazi's plaatsen.
Waar ik een vrij simpel arcade combat systeem verwachtte, kreeg ik juist een behoorlijk uitgebreid arsenaal aan moves voorgeschoteld. De Nunchuk en Wii-mote doen dienst als vuisten waarmee je stompen uitdeelt. Door beide controllers van onder naar boven te bewegen, voer je een linker- of rechter uppercut uit en als je een zwiepende boog maakt, trakteer je je vijand op een combat hook.
Je kunt bukken, vijanden vastgrijpen en door deuren, tafels en aquaria heen duwen of een schep of stok pakken en daar iemand mee aftuigen. Met je zweep kun je het geweer van een Duitse soldaat uit zijn handen slaan, je kunt een vijand naar je toe trekken of de zweep om iemands enkel slingeren en hem onderuit trekken... om 'm vervolgens, liggend op de grond, knock-out te slaan. Staat een boefje in de buurt van een krakkemikkige stellage, dan sla je je zweep om de steunbalk en trek je het hele gevaarte op je tegenstander!
Jawel, combat is fun, intuïtief en uitgebreid. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de onderdelen met voertuigen (dubbeldekkers, mijnkarretjes, jeeps, zeppelins). Dat zal voor een andere keer zijn...

GRATIS KLASSIEKER

Wanneer je The Staff of Kings uitspeelt, unlock je automatisch Indiana Jones and the Fate of Atlantis... een klassiek point and click adventure uit 1992. Het is een van de beste adventures uit de stal van LucasArts die je bovendien op verschillende manieren kunt spelen en meerdere einden kent.







VERWACHTING

Als je je over de klungelige koppen van de spelpersonages (en de ietwat gedateerde graphics) heen weet te zetten, blijft er een ouderwets leuk avontuur over, vol met traditionele action-adventure elementen. En dit is nu precies wat ik van een Indy game wil, potjandorie!

- + Uitgebreide combat met je knuisten.
- + De Wii-mote als zweep, stuurknuppel, brandende toorts en nog veel meer leuke toepassingen.
- + Best Of Indiana Jones.
- − Indy oogt als een buikspreekpop.
- − Puzzels lijken vooralsnog erg makkelijk.


JAN

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS
Wii / PS2 / PSP / DS
LUCASARTS / ACTIVISION
JUNI 2009

TERMINATOR SALVATION

Alle Terminator games die ooit zijn uitgekomen, zijn samen te vatten onder de noemer 'waardeloos'. Jan bekeek of Terminator Salvation uit een ander vaatje tapt.

Sinds Christian Bale op de set van de nieuwe Terminator film een medewerker ongenadig uitkafferde (en een geluidsopname hiervan op YouTube verscheen) volg ik de film op de voet.
De derde Terminator film (met gouverneur Arnold Schwarzenegger) was een draak maar voor Terminator Salvation heb ik goede hoop. Ten eerste omdat het een prequel op de Terminator films betreft en ten tweede omdat Bale de laatste jaren in topvorm is. Hij is een acteur die in zijn eentje een film kan dragen. Belangrijker voor ons is echter: hoe zit het met de game?

PILAARSPRINTJE

Terminator Salvation (TS) is een cover-based shooter die duidelijk leentjebuur speelt bij Gears of War en diens genregenoten.
De game laat je met John Connor spelen die samen met het menselijk verzet de nietsontziende robots van Skynet een halt tracht toe te roepen.
Het gedoodverfde coversysteem dat tegenwoordig in iedere shooter zit, is hier echt van levensbelang. Je knokt tegen schier onverslaanbare moordmachines die geen pijn kennen en maar één doel hebben: de mensheid uitroeien.

"DE ACTIE IS MEER TACTISCH DAN VERWACHT."

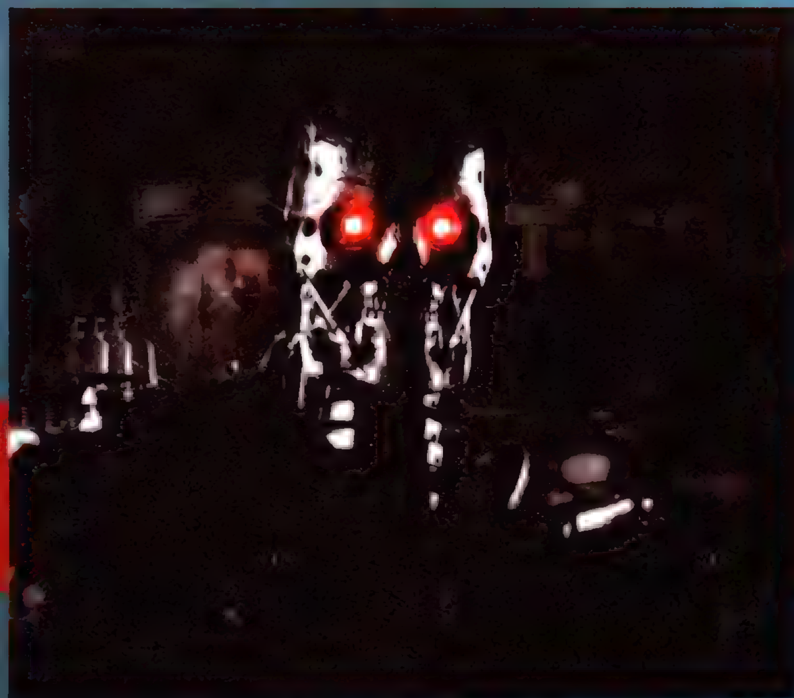
Dat betekent dat je meer dan ooit gebruik moet maken van muurtjes, pilaren en uitgebrande voertuigwrakken om je achter te verschuilen en/of de mechanische vijand te verrassen.
Aardig extraatje binnen je guerrilla moves is dat je niet alleen in een rechte lijn van pilaar naar pilaar kan switchen; je kan nu ook schuin een sprintje trekken. Dat lijkt een detail, maar het werkt verdomd goed en dit zie ik graag terug in andere games.


Terminator zonder Schwarzenegger is als dun schijten zonder toiletpapier... op de een of andere manier mis je iets.

VLEUGJE TACTIEK

Eerlijk gezegd had ik niet heel veel verwachtingen van TS. De zoveelste filmgame die in de pas moet lopen met een bekende film? Daarnaast staat ontwikkelaar GRIM ook niet op mijn lijstje van topontwikkelaars.
En toch, misschien mede vanwege deze sceptische houding, viel TS me alles mee. Om te beginnen oogt TS een stuk fraaier dan de screenshots doen vermoeden. Maar veel belangrijker: de actie is meer tactisch dan verwacht. Je bent altijd op stap met meerdere verzetsleden en je dient ook samen te werken.
In de praktijk betekent dit meestal dat jouw computergestuurde teamleden diverse gerobotiseerde vijanden afleiden, zodat jij vanuit cover de vijand op de korrel kan nemen. Rambo stijl hou je het namelijk niet vol in deze game. Bovendien is sommige cover vernietigbaar, dus je kunt niet altijd achter elk object blijven schuilen.
Verwacht overigens geen Rainbow Six taferelen; de game is en blijft laagdrempelig, maar je moet wel degelijk gebruik maken van de omgevingen en de aanwezigheid van je buddies.

JAN MIST ARNIE NIET





'T' IS BACK

Het is des te spijtiger dat de A.I. wat dubieus is, maar 'gelukkig' geldt dat zowel voor de vijand als voor je mede verzetsleden.
Wel cool is dat de echte Terminator fans alle bekende T-robots tegen zullen komen, zowel de kleine krab-achtigen als de bekende T-101 modellen waarmee 'Arnie' zo beroemd werd. Daarnaast heeft GRIM een aantal nieuwe vijanden bedacht, zoals een soort motor-robots die je achterna zitten in een helse shooter-on-rails achtervolging. Voor de rest kent de game nog een coöperatieve mode, maar die is alleen offline. En dat is best jammer want dit had het tactische gehalte van de game naar een net iets hoger plan kunnen tillen.



GEEN BALE

Christian Bale is jammer genoeg in geen velden of wegen te bekennen in de game. De makers verantwoorden dit door te stellen dat ze willen dat 'jij', de speler, de held van de game bent, maar waarschijnlijk was er gewoonweg niet genoeg budget om Bale's tronie en stem te betalen.



VERWACHTING

Terminator Salvation heeft de schijn tegen maar zou zo maar eens een vermakelijke actiegame kunnen worden. Verwacht alleen geen achtste wereldwonder want hoe je het ook wendt of keert, het blijft een licentiegame.

- ⊕ Vleugje tactisch knallen.
- ⊕ Alle bekende Terminator robots komen voorbij.
- ⊖ Matige A.I. teammaten en vijanden.
- ⊖ Co-op mode alleen offline.


JAN

TERMINATOR SALVATION
PC / PS3 / XBOX 360
GRIM STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
MEI/JUNI 2009

TRIP PLAYSTATION PART TWO

THE AGENCY, MA

Voor het tweede deel van de Sony trip verruilde Jan het zonnige Los Angeles voor het regenachtige Seattle. Daar bezocht hij maar liefst drie verschillende ontwikkelstudio's voor de games The Agency, MAG en InFamous.



THE AGENCY

Onze eerste stop in Seattle maakten we bij Sony Online Entertainment (SOE). Deze ontwikkelstudio kennen we vooral van Star Wars Galaxies, het zeer succesvolle Everquest en Everquest II. Een minder succesvolle titel van SOE was PlanetSide, een sciencefiction MMO met shooter elementen, en met The Agency wordt juist de shooter gameplay (deels) opnieuw omarmd.
Op zich kon dat ook niet anders, want The Agency draait helemaal om het leven van een geheim agent. Logische inspiratiebronnen zijn James Bond, Mission Impossible en Jason Bourne, maar dan wel met een flinke scheut humor, hetgeen zich vooral vertaalt in de vormgeving. De art direction houdt het midden tussen realistisch en tekenfilmachtig waarbij de spyshooter No One Lives Forever direct in herinnering wordt geroepen. →

INFAMOUS

Voor mij was InFamous dé verrassing van de Sony line-up. Het idee achter het spel (speel een gewone man die door een mysterieuze ramp superkrachten krijgt en zich in een apocalyptische stad tegenover verschillende bendes en superschurken staande moet houden) lijkt een unieke mix van Crackdown, Spider-Man en... Fable te gaan worden!



Zoals Maarten in de vorige PU al meldde, kun je in de schoenen van Cole de goede of slechte held uithangen. Gebruik je je nieuw verworven elektrische krachten om de stad te redden of juist om deze te vernietigen? De morele keuzes die je als Cole moet maken, geven de gameplay de nodige diepgang en zijn in alles verweven. Maak je nauwelijks schade, zorg je voor zo min mogelijk burgerslachtoffers en doe je alles naar eer en geweten, dan zal de stad langzaam opbloeien te midden van de puinhopen. De zon begint zowaar te schijnen, bomen komen tot bloei en omstanders kijken vol ontzag en blijdschap naar je wanneer je ze spotten op straat.



Kijk je daarentegen niet op een onschuldig slachtoffer meer of minder en blaas je voor de lol een volledig tankstation op... dan zal je slechte Karma langzaam de boel overnemen. De stad wordt steeds donkerder en grimmiger, en de inwoners worden bang van jou. Inderdaad, een behoorlijk hoog Fable gehalte.

MINDFUCKS

Die morele keuzes zijn soms behoorlijk pijnlijk (letterlijk en figuurlijk).
Op een bepaald moment kom je aan de rand van de stad waar zich de quarantainegrens bevindt. Politietroepen houden demonstrerende mensen tegen, maar jij moet een brug oversteken. Je kunt nu in je eentje met de politie op de vuist gaan, maar je kunt ook samenscholen met de groep demonstranten en dan sneaky een granaat gooien richting de cops. Het gevolg is dat wetshandhavers op de menigte in gaan slaan en hun guns trekken, waarna jij je weg kan vervolgen. Je hebt dan dus willens en wetens slachtoffers gemaakt, alleen maar voor je eigen belang. En zo zit InFamous vol met dergelijke mindfucks.
Net zoals meerdere beeldvullende levelbosses, plottwisten, een toffe cast aan bijfiguren en knetterende goede dan wel slechte powers de game tot een aangenaam actie-avontuur smeden.
Let op! De review van InFamous kun je al op **22 mei** lezen op **PU.NL!**

WEETJE-VAN-JAN:
SPEEL IN INFAMOUS ALS BAD GUY, EN DUISTERE TEKENS (TATTOOS?) BEGINNEN ZICH AF TE TEKENEN OP JE SCHEDEL, EN JE GAAT STEEDS GRIMMIGER KIJKEN. KOTOR EN FABLE ANYONE?

AG & INFAMOUS







SOE noemt The Agency zelf een Online Action Shooter en geen MMO, terwijl het spel wel degelijk MMO elementen bevat. The Agency lijkt echter qua opzet meer op Guild Wars dan op World of Warcraft hetgeen ik in dit geval als positief bestempel.

Als speler kies je een van de twee kampen: U.N.I.T.E. of Paragon. U.N.I.T.E. zijn de klassieke spionnen die dure pakken dragen, martini's drinken en uitgerust zijn met hightech gadgets en stijlvolle wapens. Paragon zijn meer van die type huurlingen die whisky wegklokken bij hun ontbijt, heavy machineguns met zich meedragen en met bretels van granaten hun leren broek ophouden. Beide geheime organisaties kunnen dezelfde missies spelen, en spionnen van beide partijen zijn even dodelijk. Het verschil tussen U.N.I.T.E en Paragon zit 'm vooral in het uiterlijk en de licht afwijkende aanpak van de missies. Maar een kleine handgun, super gemodificeerd met zoomfunctie van U.N.I.T.E. is net zo dodelijk als een afgezaagde, dubbelloops shotgun van Paragon.

BRONS - ZILVER - GOUD

De hoofdkwartieren van beide organisaties dienen als HUB waar je kletst met andere spelers, minigames speelt en uiteindelijk geheime missies kiest.

Missies kun je helemaal in je eentje spelen zonder samen te werken met een andere ingelogde medespeler. Je zult dan echter nooit meer dan een bronzen onderscheiding halen. Wil je een zilveren of gouden medaille scoren, dan zul je met een of twee spelers (spionnen) op stap moeten, waarbij iedereen zijn eigen rol heeft.

Een missie die we te zien kregen, vond plaats in een enorm kasteel in Zwitserland. Het kasteel en de nabije omgeving waren enorm qua omvang en de verdiepingen, kamers, kelders, geheime ruimten, torens en tuinen leenden zich uitstekend voor het afwerken van tientallen missies.

Het eerste deel van de missie bestond uit het fotograferen van geheime objecten in een feestzaal. Dit gedeelte doe je als geheim agent in je 'alias' outfit. In dit geval een galakostuum, maar het kan ook uitgaanskledij zijn om een club in te sneaken, strandkleding om niet op te vallen in een beach resort, of een matrozenpak op een cruiseschip.

Nadat je alle drie de security cams gefotografeerd hebt, krijg je een update en dien je naar de bibliotheek te gaan om een geheime deur te activeren. Op het moment dat je (en eventueel je sidekick spion) door de deur gaat, verandert de game in een instance.



LASERHEK

Tijdens de demonstratie speelden twee medewerkers van SOE simultaan op twee machines, de een als spion, de ander als spionne. Om een lang verhaal kort te maken: uiteindelijk gaat er iets gruwelijk fout, een stereotype Russische evil wetenschapper (compleet met mechanische arm en duivelse lach) verschijnt ten tonele en het spel switcht naar shooter gameplay waarbij geboefte uit alle hoeken en gaten tevoorschijn kruipt.

Je switcht nu van je alias kostuum naar je 'reguliere' outfit en dat betekent: actie!

De twee spionnen hebben verschillende wapens ter beschikking maar ook vernuftige gadgets. Zo weet de Martini Shaker vijanden tijdelijk te bevriezen waarna ze simpelweg neer te schieten zijn. De drieste actie kun je zowel in third- als firstperson spelen, en als je voor die laatste optie kiest, heb je echt het gevoel een reguliere FPS te spelen. Dat is ook het doel van de makers; dat zowel veteranen als nieuwkomers direct in de actie belanden en niet eerst level-nog-wat moeten 'questen' om pas echt aan de bak te kunnen.

Na een aantal heftige shootouts, volg je de Russische wetenschapper in een afgesloten deel van de kasteeltuin. Nu komt het meer aan op stealth en zien we de twee spionnen handig samenwerken. De een maakt een laserhek onklaar, terwijl de ander een bewaker uitschakelt. Alarminstallaties worden gesaboteerd en guards vakkundig afgeknald. Een aantal andere boobytraps worden onklaar gemaakt, en een trits aan shootouts volgt... waarna de demo eindigt.

OPERATIVES

Het leuke aan The Agency is dat het eindelijk eens echt iets anders is dan al die middeleeuwse fantasy meuk die het MMO landschap teistert. Bovendien is The Agency veel minder veeleisend en zit je binnen het kwartier lekker te knallen.

Diepgang is er evenwel genoeg want met experience kun je je spy skills, wapens, gadgets en kostuums uitbouwen. Skills komen in de vorm van bijna vijfhonderd(!) verschillende operatives kaarten, internationale sidekicks die model staan voor nieuwe vaardigheden, wapensmeden en gadgetontwerpers die je allemaal als het ware in kunt zetten, zonder dat je deze fysiek als personage in beeld ziet. Bovendien kun je met andere spelers joint agencies vormen en zo speciale joint missies spelen, en is The Agency ook gewoon in Death Match en als Goal based - Team based shooter te spelen. The Agency sluit niemand uit, hardcore en beginner, en dat bevalt me wel...



WEETJE-VAN-JAN:

THE AGENCY KOMT UIT VOOR PC EN PS3 EN HUISVEST CROSSPLATFORM GAMEPLAY! TIJDENS DE DEMONSTRATIE SPEELDE EEN SOE MEDEWERKER OP PC EN ZIJN COLLEGA OP PS3. OF DE GAME DAADWERKELIJK MET DIE ONDERSTEUNING VERSCHEEPT WORDT, IS DE VRAAG, MAAR HET IS TECHNISCH MOGELIJK.

MAG: MASSIVE ACTION GAME

De game MAG staat ook wel bekend als Massive Action Game, en Massive wordt de nieuwste online shooter van Zipper Interactive zeker. Zipper heeft dan ook een naam hoog te houden want met SOCOM was Zipper de eerste (en nagenoeg enige) ontwikkelaar die een militaire shooter soepel online speelbaar bracht naar de PlayStation 2.
Met MAG wil Zipper echter iets nog sensationelers neerzetten. Een tactische shooter die maximaal 256 man online tegelijk tegen en met elkaar laat spelen; 128 versus 128 man!

Tijdens de hands-on sessie moesten we het doen met een andere mode met 'slechts' 128 man (64 tegen 64). Zipper stelt echter dat ze al een jaar aan het testen zijn journalisten. Maar hoe gaat dat straks online zijn? En wat als een Nederlandse clan tegen een Amerikaanse clan wil knallen? Hoe zit het met lag? De tijd zal het leren…



en dat ook de 256 potjes op 30 frames per seconde zonder problemen verlopen.
Op dit moment kan ik niets anders dan de ontwikkelaars op hun blauwe ogen geloven. Wij speelden namelijk een 64 vs. 64 potje lokaal; het complete Zipper Interactive team tegen een veertigtal

CHATTEN OP NIVEAU

Spelers worden ingedeeld in squads van acht man, waarvan een de squadleader is. Vier squads vallen onder de aansturing van een platoonleader en vier platoons komen uiteindelijk onder de leiding van het compagniehoofd. Zowel de squadleaders als de platoonleaders kunnen onafhankelijk met elkaar chatten, maar tegelijkertijd is via ingame icoontjes duidelijk wat er aan de hand is, en welke actie ge-wenst is; een beetje vergelijkbaar als met Quake - Enemy Territory.
Je kunt kiezen uit drie speelbare partijen die met name uiterlijk van elkaar verschillen. De hightech Raven, de rauwdouwers van S.V.E.R. en de klassieke militairen van Army of Valor die respectievelijk in blauwgrijs, oranjebruin en traditioneel groen gehuld gaan.



ASSISTENTIE

Opvallend is dat MAG afstapt van voorbedachte klassen maar dat je zelf kunt bepalen met wat voor loadouts je een gevecht instapt. Je kunt dus best als 'sluipschutter, bruggenbouwende, RPG dragende' speler door het leven gaan bijvoorbeeld. Je kunt verschillende loadouts samenstellen en wanneer je afgeschoten bent, snel van loadout wisselen.
Al knallend verdien je ervaring en MAG kent een enigszins vergelijkbaar PERK systeem als andere genrebroeders, maar dan iets overzichtelijker.
Je kunt wel voor eigen glorie gaan, maar een assist kill levert je meer punten op.
Ook het uitvoeren van goals (opblazen van bruggen, het innemen van bunkers, het stelen van voertuigen en die escorteren, aanvallen van vijanden afslaan, andere squads uit de brand helpen) levert veel meer punten op dan domweg zoveel mogelijk vijanden omver schieten.
En met die verdiende punten kun je betere wapens en gadgets kopen (een stabiliserende driepoot voor je sniperrifle bijvoorbeeld) en stijg je sneller in rang, zodat je voor een leader role gevraagd kunt worden.
Het toffe aan de enorme schaal van de battles is dat er overal in de omgeving gevechten plaatsvinden. Explosies, rookpluimen, voorbij scherende jets die een bommentapijtje droppen, niets is scripted, dit zijn allemaal gasten die aan het knokken zijn voor hun leven. En jij maakt daar als speler deel van uit! ✪

WEETJE-VAN-JAN:
TIJDENS DE ALPHA TESTPOTJES KOZEN DE MEESTE SPELERS AANVANKELIJK VOOR DE S.V.E.R. LEGERS. BLIJKBAAR SPREEKT DE RAUWE, UNDERDOG LOOK DE MEESTE GAMERS WEL AAN...





AFSLUITEND

Na mijn week in LA en Seattle kan ik niet anders dan concluderen dat Sony een [illegible] line-up heeft waarmee ze gamers de tweede helft van 2009 erg blij gaan maken. Bovendien zijn er veel meer titles aangekondigd die tijdens de presstour niet getoond werden, en ik verwacht nog wel een paar PlayStation troeven voor de aankomende E3. Microsoft moet voor haar Xbox 360 straks wel heel wat uit de hoge hoed toveren om hier overheen te kunnen gaan.



ANNO 1404

JAN HIJST DE ZEILEN

Het vorige nummer liep Jan schaamteloos te flirten met Anno op de Wii. Maar in deze PU is hij weer bij zinnen en bespreekt hij de puike previewcode van de PC-versie van Anno 1404.

Destructie zit in de mens. De kleinste peuters trekken met het grootste plezier pootjes uit insecten en demonteren grijnzend hun speelgoedautootjes. Dingen stuk maken, geweldadig gedrag... het appelleert aan onze oerdriften. Gelukkig worden jij en ik ook heel erg blij van bouwen en creëren, en in dat opzicht ben je bij Anno 1404 aan het juiste adres.
Je begint letterlijk met een paar hutjes op de hei, en de uren, dagen, weken daarna bouw, stuur, ontwikkel en verken je steeds verder totdat je een bloeiende Middeleeuwse stad hebt neergezet waar je trots op bent. Een stad met jouw gebouwen en een levendige economie, met jouw nijvere volkje waarmee je samen iets fenomenaals opbouwt. ramen geplaatst worden, stellingen gebouwd worden en arbeiders lunchpauze nemen. En ja, daar word ik dus heel gelukkig van.

KENNISUITWISSELING

De gameplay is redelijk vertrouwd waarbij het combatsysteem opnieuw ondergeschikt is (men hanteert nu een turn-based systeem) aan het aangescherpte economiemodel.
Zo wordt er deze keer een Oosterse beschaving geïntroduceerd waarmee je een relatie dient op te bouwen. Door het uitwisselen van kennis leer je nieuwe technieken, bijvoorbeeld irrigatie, en krijg je toegang tot nieuwe grondstoffen. Die laatste verscheep je in je olijke scheepje terug naar je immer uitdijende stad waar genoeg huisvesting, eten en drinken voorhanden moet zijn om de hoeveelheid morrende onderdanen tot een minimum beperkt te houden. Zolang je je arbeiders blijft voorzien van verse genotsmiddelen (bier, cider, tabak), blijven ze lekker doorbouwen en werken.
Wat dat betreft weinig nieuws onder de ontdekkingszon, al heb ik de indruk dat liefhebbers van deze reeks dat ook helemaal niet willen. Die willen gewoon de story campagne doorspelen om daarna in de sandbox mode hun ideale, ultieme stad te creëren. En gelijk hebben ze...


Nog een paar slijterijen, een pizzahut, een tattooshop, wat winkeltjes met nepsieraden en foute leggings, een sportcafé dat snooker en voetbal uitzendt... en laat dan de Britse toeristen maar komen!

WIST JE DAT...

Eerst was er Anno 1602, toen Anno 1503, toen Anno 1701 en nu dus Anno 1404. Wat valt je op aan al die jaartallen? Simpel, de som van de getallen is steeds negen; een grapje van de ontwikkelaar. Je weet dus nu al dat een nieuw deel nooit Anno 1176, maar iets als Anno 1305, Anno 1800 of Anno 1206 gaat worden.




Een van de nieuwe producten die men met schepen uit het oosten haalde, was boter. Daar komt de naam 'botervloot' ook vandaan...

WAPPERENDE WAS

Het eerste dat opvalt als je Anno 1404 begint te spelen, is de haast absurde graad van grafische details. Het is alsof je in een levend schilderij van Anton Pieck bent gestapt. Het klotsende water, de langszij zwemmende dolfijnen wanneer je op verkenningstocht gaat, de dartelende dierenwereld in het woud om je langzaam groeiende stad, de animaties van je harde werkertjes... alles komt tot leven in fonkelend 3D. De makers hebben zelfs een speciaal 'cloth system' ontwikkeld zodat de was realistisch aan de waslijn wappert. Een van de hoogtepunten is het bouwen van een kathedraal, veel later in het spel. Je ziet voor je ogen hoe honderden minimannetjes stenen sjouwen, gebrandschilderde

"DE DETAILS ZIJN ONWAARSCHIJNLIJK, DE GAMEPLAY REDELIJK VERTROUWD."



ACHIEVEMENTS

We zien het steeds vaker, achievements in PC games. Anno 1404 huisvest deze ook zodat je online de blits kunt maken met onderscheidingen als 'grootste stad', 'grootste populatie', 'meest verdiende geld' en meer van dat soort zaken.


Omdat de huizen in deze streken geen schoorstenen hadden, werd hier ook geen Sinterklaas gevierd.

VERWACHTING

De hoeveelheid details is onwaarschijnlijk, de gameplay redelijk vertrouwd. Maar als al je inspanningen zoveel moois opleveren, en je zo'n goed gevoel bezorgen, dan heb je mij voor je gewonnen.

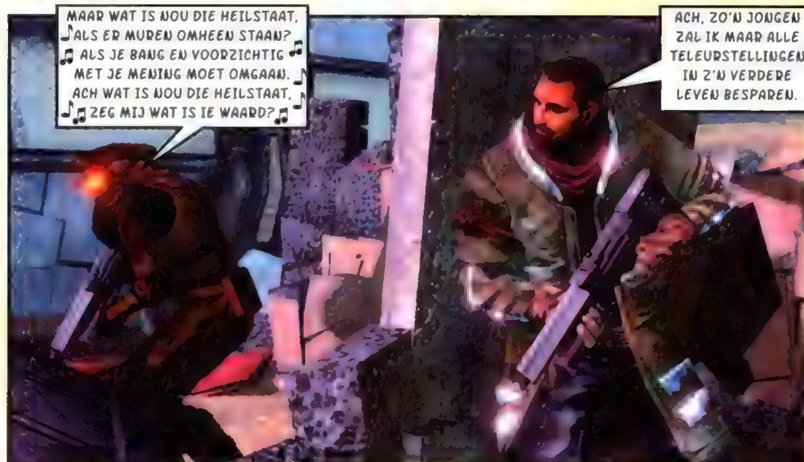
- \+ Bizarre, belachelijke, absurde grafische details.
- \+ Uitwisseling met oosterse beschaving.
- \+ Bouw de Notre-Dame na!
- − Gameplay wel heel erg herkenbaar.
- − Wordt de game niet te makkelijk?


JAN

ANNO 1404
PC
BLUE BYTE / UBISOFT
MEI / JUNI 2009

RED FACTION

2008 stond voor THQ in het teken van Saints Row 2, in 2009 moet Red Faction Guerrilla de grote klapper worden voor de Amerikaanse uitgever. Jan toog naar Londen om een vergevorderde versie van de game te spelen die 'ingame destructie' naar een nieuw niveau gaat tillen...



Het was al de derde keer dat THQ een chique locatie in London had afgehuurd voor een speelsessie van Red Faction Guerrilla (RFG). Niet zo vreemd, het spel is namelijk meerdere keren uitgesteld en de speluitgever wil de game maar wat graag op de radar van pers en gamers houden.
Het voordeel van herhaaldelijk een nieuwe 'build' van een spel-in-de-maak spelen, is dat je duidelijk kunt zien waar de game naar toe gaat, maar eerlijk gezegd had ik een beetje het gevoel dat RFG zijn momentum aan het verspelen was. Toch, nu ik de meest recente versie heb mogen spelen, moet ik daar absoluut op terugkomen. Het spel oogde in Londen mooier dan alle keren daarvoor en ook de finale versie van de held (zie kader) is de beste tot nu toe. Het camerastandpunt is voor het eerst spot on, de voertuigen voelen goed en de fenomenale destructie is nog altijd onwaarschijnlijk, overweldigend en gedetailleerd.


Jozef Fritzl verdedigt z'n kelder tot z'n laatste snik.

En het mooie is: op het moment dat jij dit leest, is de game Gold gegaan en wordt (op een geheime locatie) de finale versie geperst.

> "IK WERD BEDOLVEN DOOR MIJN EIGEN GECREËERDE PUINHOOP."

BIJ HET VERZET

Zo ver was het nog niet toen ik begin april in Londen mijn knuistjes om een controller vouwde, op 'New Game' drukte en eindelijk helemaal vanaf het begin RFG begon te spelen.
Binnen een kwartier wordt er een clichématig verhaal doorheen gejast, waarin mijnwerker Alec Mason zich aansluit bij het verzet: de Red Faction. Vanaf dat moment is het jij tegen de EDF troepen en is het zaak zoveel mogelijk bezit en basissen van de vijand over te nemen of met de grond gelijk te maken.
Ik zeg je; niets is leuker om remote charges te plaatsen op een wachttoren, weg te rennen, de boel te detoneren en gelukzalig te kijken naar het instortende geheel. Tenminste, als je je bommetjes goed hebt geplaatst, natuurlijk. In het begin van de game kun je sowieso nog maar drie bommetjes per keer plaatsen. Later in het spel, kun je er wel tien tot twaalf tegelijk op een gebouw plakken en dan is het echt feest. Hoe meer missies je volbrengt, hoe sterker de moraal van het verzet wordt en hoe meer hulp van NPC's je krijgt tijdens shootouts. Daarnaast zijn er heel veel zijmissies die je in staat stellen je skills en je uitrusting uit te breiden. Wapens worden sterker, explosieven krachtiger en ook je mokers worden steeds destructiever.

FLASHBACKS

Het rekenkundig model achter de game blijft me verbazen. Bij iedere schade die een gebouw oploopt, wordt er achter de schermen berekend hoe sterk de verschillende constructies van het desbetreffende object nog zijn. Breek de zwakke schakels - denk aan steunbalken en dwarsverbindingen - en de gehavende onderdelen storten in onder het gewicht van de zware, nog hele stukken.
Je krijgt zowaar 9/11 flashbacks

EVOLUTIE VAN EEN HELD

Volition heeft flink lopen tweaken aan de held van RFG Alec Mason. In het begin zag Mason eruit als een nietszeggende, zweedband dragend figuurtje uit Fracture (de geflopte LucasArts shooter), daarna had ie een rare stekelkop en inmiddels ziet Mason er een beetje uit als Niko Bellic. Ik moet zeggen, de uiteindelijke look is de beste.




Da's nog eens Free Climbing! Klimmen zonder handen en voeten te grbruiken.

GUERRILLA

JAN GAAT SLOPEN

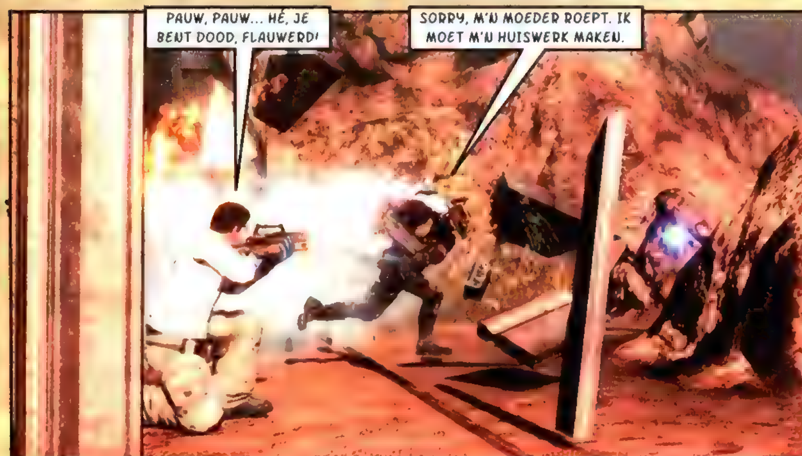

Mooi beeld: een eikel onder aan de lulberg.

wanneer je vijandelijke gebouwen laat instorten. Natuurlijk kun je ook met verschillende sledgehammers aan de gang, zijn er altijd explosieve tonnetjes in de buurt, en kun je ook met een pick-up truck of Hummer keihard in een gebouw crashen. Je moet alleen wel zorgen dat je zelf niet meer in het gebouw bent als de muren beginnen te kraken en de balken beginnen te piepen. Meerdere keren werd ik bedolven door mijn eigen gecreëerde puinhoop.

RFG ALS SHOOTER

RFG werkt ook heel goed als third-person shooter. Je kunt zelfs, Gears of War style, achter muurtjes schuilen en vanuit cover, je vijand op de korrel nemen.
Maar vaak "vergat" ik gewoon dat je guns bezit om mee te knallen. Want je kunt natuurlijk de EDF troepen door hun kop knallen maar het is veel leuker om ze onder een brug te lokken en die brug op hun hersenpan te laten vallen. Of je rijdt een vrachtwagen volgepropt met TNT richting een wachtpost, springt uit het rijdende voertuig, ontsteekt het gevaarte en BOEM!! Of je pakt een van de drie Walkers om vanuit deze Mech (snel, medium, log) EDF troepen plat te walsen, onder de voet te lopen of met je mounted guns over de kling te jagen. Keuze genoeg.





BOOM BLOX INSPIRATIE

Vers van de pers en meteen al speelbaar was de nieuwe Wrecking Crew mode. Het is een aparte mode, naast de singleplayer en de multiplayer.
Wrecking Crew is geïnspireerd op Boom Blox waarbij de RFG gameplay in dienst staat van allerlei partymodes. Zo is er een spelvariant waarbij twee spelers omstebeurt in een minuut in een map zoveel mogelijk schade moeten aanrichten.
Leuk is dat je kunt kiezen welk wapen en welke backpack je hanteert. Een Rhino pack laat je dwars door gebouwen heen rennen en een Earthquake pack zorgt ervoor dat alles in je directe omgeving begint af te brokkelen. Na een minuut geef je de controller aan je medespeler en mag hij proberen je destructiescore te verbeteren. Competitief en hilarisch tegelijk.
Ook leuk is een mode waarin je omstebeurt een actie mag doen, waarbij het er om gaat sluw te plannen welke actie er uiteindelijk voor zorgt dat die ene toren of fabriek daadwerkelijk begint in te storten. Een soort Jenga alleen dan met remote charges!

STENEN TIJDPERK

Red Faction Guerrilla wordt een groot spel. Natuurlijk, als je puur de singleplayer verhaallijn doorloopt en je de verleiding weet te weerstaan om dingen gewoon voor de leuk aan gruzelementen te blazen, kun je binnen vijftien uur het spel doorlopen. Maar dan heb ik het nog niet gehad over de verslavend leuke multiplayer, de vele zijmissies en de aangekondigde Wrecking Crew mode.
Een ding staat nu al als een paal boven water: Red Faction Guerrilla wordt een waanzinnige game die alle andere schademodellen terugwerpt naar het Stenen Tijdperk.

GUERRILLA OP PC

Red Faction Guerrilla komt ook naar de PC... alleen iets later. Tijdens de speeldag stond er echter ook een PC-versie te draaien en de eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat die verreweg het mooist was. RFG maakt gebruik van Direct X10 en daarmee worden allemaal extra grafische foefjes in beeld getoverd.

VERWACHTING

In het volgende nummer plakken we pas een cijfer op Red Faction Guerrilla aangezien één dag spelen te kort is om een finaal oordeel te kunnen vellen. Maar het moet wel heel raar lopen als deze game niet gaat inslaan als een mokerslag.

- + Destructie en physics van een nieuwe orde.
- + Allesverwoestende Walkers.
- + Volwaardige multiplayer.
- + Wrecking Crew mode voor al uw feesten en partijen.
- − Clichématige personages en dito verhaallijn.



RED FACTION GUERRILLA
PS3 / XBOX 360 / PC
VOLITION / THQ
JUNI 2009

LINE-UP 2009/2010

JEROEN ZIET VERTROUWDE ÉN VERRASSENDE GAMES

EA SHOWCASE

Wat zal EA nu in hemelsnaam gaan tonen, vroeg Jeroen zich af onderweg in het vliegtuig naar Londen. Zouden er ook nog games te zien zijn zonder een jaartal achter de naam of van die 'oudbakken' titels als Need for Speed?

Natuurlijk heb ik met 'vaste waarden' gespeeld als Need for Speed en FIFA 10, maar gelukkig stonden er ook nog een aantal verrassende games op het menu tijdens EA Showcase.
Maar voor vrijwel alle games die ik zag, gold dat ze van bijzonder hoog niveau waren, waarbij zelfs 'de klassiekers' mij allerminst teleurstelden. Ik durf dan ook nu al te stellen dat EA een mooi najaar tegemoet gaat.

NEED FOR SPEED SHIFT

PS3 / Xbox 360   17 september 2009

Ongelooflijk. Mijn bek viel open. De producer moest 'm eventjes inklappen en vroeg of alles goed met me ging. Ja, knikte ik zonder mijn ogen van het scherm te halen.
Was dit Need for Speed? Zat ik niet stiekem Grid te spelen? Nee, absoluut niet!
Deze game speelde als een trein, of beter, als een racewagen op topsnelheid. De controls waren strak en die beelden... wauw!
Need for Speed voelde eindelijk aan als een sim en niet als die verschrikkelijke arcaderacer die we allemaal haten! Ja, dat mogen we best zeggen; de neef van JJ (Jaap-Jochem) mag de game dan wel heel leuk vinden, maar wij échte gamers haten die shit. Toch?
Hoe dan ook, deze shit... uuuh... Shift moet je in de gaten houden.
Helemaal tof wordt het wanneer je de game speelt vanuit cockpit view. Wat een intense ervaring! Dat komt natuurlijk omdat je dan pas écht het gevoel krijgt dat je achter het stuur zit. Je kijkt als het ware door de helm van de coureur en dat betekent dat het beeld allesbehalve stil hangt maar bij iedere hobbel en botsing meebeweegt.
Daarbij krijg je G-Force blur, wat inhoudt dat het beeld alles vervaagt waar je ogen niet op gericht zijn. Dus alles wordt onduidelijk maar dat wat er op de baan gebeurt zie je haarscherp.
Ook heeft de game crash distortion, en dat houdt in dat je even niets meer ziet (blurry beeld) en je gehoor totaal wegvalt. Heel vet.
Ook is de A.I. adaptive, heel kort door de bocht (figuurlijk gesproken natuurlijk) betekent dit dat de game rekening houdt met jouw capaciteiten als coureur, dus dat je niet altijd de ideale lijn rijdt, maar af en toe de grindbak raakt of de remmen laat blokkeren.
Verrassenderwijs lijkt Need for Shift een game te worden waar ook de ware raceliefhebber rekening mee moet gaan houden.

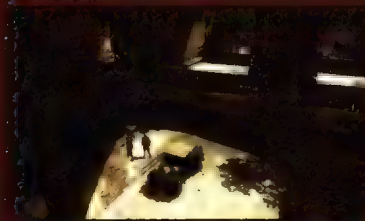


THE SABOTEUR

PC / PS3 / Xbox 360   Herfst 2009



The Saboteur was in mijn ogen een van de grote verrassingen van het EA event, en ik ben reuze benieuwd hoe het spel zich de komende maanden gaat ontwikkelen.
The Saboteur is geen WOII game en eigenlijk ook weer wel. Het speelt zich weliswaar af in Parijs dat bezet is door Nazi's, maar jij kruipt deze keer niet in de huid van een soldaat. Nee, voor The Saboteur heeft men gekozen voor een meer persoonlijke aanpak. Jij speelt de rol van de Ier Sean Devlin, een coureur die om persoonlijke redenen met het Franse verzet optrekt en zoveel mogelijk Nazi's af wil knallen.
Het resultaat is een free roaming game, met de nodige lineaire aspecten om je het gevoel van een persoonlijk verhaal mee te geven. Je voelt je op die manier wat minder verloren in die grote wereld om het zo maar te zeggen.
Heel tof aan deze game vond ik het feit dat een groot deel van de game in zwart wit is. Daar waar de Duitsers het gebied bezetten, is alle kleur weggevaagd (behalve de kleur rood). Alle kleur keert pas weer terug op het moment dat je een gebied van de Duitsers weet te bevrijden en dat levert twee heel aparte werelden op.
Zeer te spreken ben ik ook over de manier waarop je de game speelt. In de huid van Sean begeef je jezelf in de kleine straatjes van Parijs. Zei ik in de straatjes? Nou, dat niet alleen want je kunt ook klimmen als een ware Altair! En dat laatste vertelden de mannen achter The Saboteur gewoon even tussen neus en lippen door.
The Saboteur beviel me wel, de game is een klein beetje stealth en een heleboel actie, en dat alles verloopt super vloeiend. Ook een game om in de gaten te houden dus.



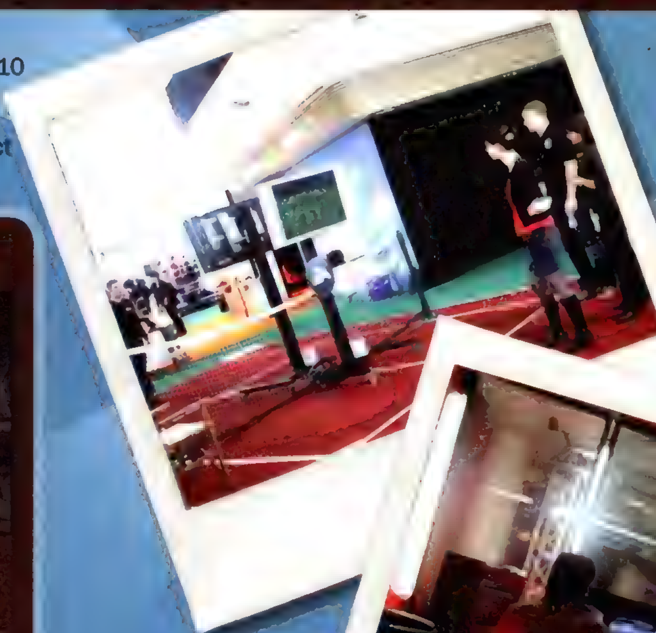






Maar zoals gezegd had EA heel wat meer te bieden dan de standaard eindejaarsgames als Need for Speed, Tiger Woods, Madden, Harry Potter en FIFA. Laatstgenoemde heb ik overigens wel kunnen spelen maar pas 5 juni mag ik jullie daar meer over berichten.
Maar wat had EA dan te bieden behalve de 'ususal suspects'? Nou, wat dacht je bijvoorbeeld van The Saboteur?

Naast de eindejaarsgames viel er ook een game te spelen die pas in 2010 in de winkels zal liggen: Dante's Inferno, of zoals het spel in de wandelgangen ook wel genoemd wordt: EA's antwoord op God of War. Niet zo gek natuurlijk wanneer de level designer van God of War II aan het project meewerkt.





DANTE'S INFERNO

PS3 / Xbox 360 2010



Jurjen heeft al eens het nodige geschreven over deze game, maar hij mocht destijds alleen kijken en deze jongen kon gewoon al een heel level spelen!

Zoals jullie ongetwijfeld weten, is Dante's Inferno een game gebaseerd op 'de goddelijke komedie' van Dante Alighieri. De game zelf lijkt echter grotendeels geïnspireerd op God of War, met dezelfde soort aanvallen, Quick Time Events en groteske vijanden.

Alleen merkte ik wel tijdens het spelen dat de timing nogal anders lag. Het is moeilijk uit te leggen maar de game zien, is in dit geval toch heel iets anders dan de game daadwerkelijk zelf spelen.

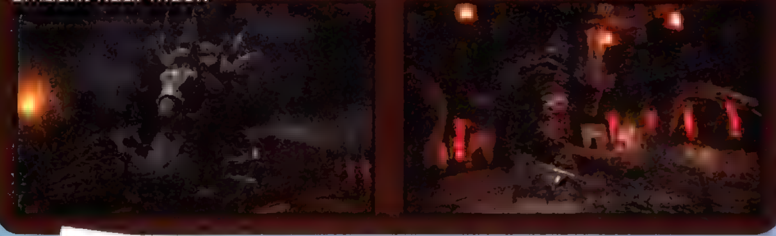
Ik speelde het eerste gedeelte, Limbo genaamd, waarin hoofdpersonage Dante op de Charon (in deze versie van de hel is Charon de boot en niet de veerman) over de rivier naar de hel vaart.

Hier vinden al meteen de eerste gevechten plaats met kleine lastige vijanden en grote kerels die op smakelijke wijze onthoofd kunnen worden. De gevechten zijn snel en meedogenloos maar vooral de looks van de game verdienen nog wel de nodige aandacht. Gelukkig onderschrijven de makers dit ook. Het idee is om de game eerst goed speelbaar te maken en later de focus te leggen op de graphics.

Met die gameplay zit het wel goed. Zo ging ik helemaal uit m'n dak op het moment dat er een gigantisch beest op mijn boot sprong. Na wat flinke klappen wist ik "de bestuurder" van het monster te doden en nam ik de controle over het gedrocht over en rukte het hoofd van Charon eraf (de boot is zelf ook een soort wezen/skelet met een hoofd).

Na wat klim en klauterwerk, was ik binnen en vervolgde ik mijn weg naar de eindbaas, alwaar een niet al te lastig gevecht plaatsvond dat eindigde in een ontzettend bloederig Quick Time Event.

Het voelt allemaal als God of War en toch ook weer niet. Ik heb me in ieder geval enorm vermaakt tijdens m'n eerste speelsessie en het smaakt naar meer.





Voor mij persoonlijk waren dit de krenten uit de pap, en daarom behandel ik de verzameling games die mij een tikkeltje minder aanspraken iets korter, waarmee niets gezegd is over de kwaliteit van een en ander.

NEED FOR SPEED NITRO

Wii Herfst 2009

Opvallend was vooral de Nederlandse producer die aan de game werkt en totaal niets meer leek te weten van wat er zich in de Nederlandse industrie afspeelt.

De game zelf was erg goed, snel ook en helemaal gemaakt voor de Wii. Je stuurt bijvoorbeeld door je Wii remote te kantelen terwijl je gewoon naar je scherm wijst. Niet iets voor mij, maar wel een erg leuke Wii Racer.



EA SPORTS ACTIVE

Wii 22 mei 2009

Ea Sports Interactive is een soort fitness voor de Wii dat het leukst is als je het met z'n tweeën tegelijk doet.

Ik kan niet anders zeggen: het zag er alleraardigst uit. Doormiddel van enkele minigames voer je, zonder dat je het echt door hebt, de nodige fitnessoefeningen uit.

Het zit namelijk zo: je houdt je Wii remote vast terwijl de nunchuck in een zakje, dat op je bovenbeen zit bevestigd, verstopt zit. De Wii remote volgt aldus de bewegingen van je bovenlichaam terwijl de nunchuck alles van je onderlichaam registreert. Zo kun je dus hardlopen, hurken of boksen terwijl je minigames voltooit. Absoluut geslaagd, maar ik loop toch liever zelf m'n rondjes in het park.



GRAND SLAM TENNIS

Wii 26 juni 2009

Daar was ie dan, de Wii Motion plus. Je weet wel, dat ding waardoor de Wii ineens wèl goed werkt.
Hoe dan ook, deze tennisgame (met de vier grand slams Australian Open, US Open, Wimbledon en Roland Garros) en met zowel klassieke helden als hedendaagse toppers, was bijzonder goed te spelen.
De Wii registreert nu nog beter wat voor slag je slaat, of het een forehand of backhand is, of je een slice speelt of een topspin.
Het was een verademing, hoewel er nog wel een klein beetje getuned moet worden. Hopelijk is die tijd er nog.



TIGER WOODS 10

PS3 / Xbox 360 / Wii 3 juli 2009

Tiger Woods staat al jaren op eenzame hoogte en er hoefde dus niet al teveel veranderd te worden aan die game.
Vooral de Wii-versie werkte, met Wii Motion plus, als een trein. Ongelooflijk hoe accuraat die shit is. Op deze manier wordt het echt leuk om te golfen in de huiskamer.



FIGHT NIGHT ROUND 4

PS3 / Xbox 360 30 juni 2009

Kon Fight Night nog beter vroeg ik me af? Ja, dat kon zo blijkt. De animaties zijn verbeterd, je kunt nu beter dichtbij de tegenstander komen en lengteverschil heeft invloed op je tactiek.
Er is veel werk verricht aan dit vierde deel en dat is te zien.
Daar waar Fight Night op boksen leek, daar ís Fight Night Round 4 gewoon boksen.
O ja, en je kunt nu Ali vs Mike wedstrijden houden. Wat wil je nog meer?

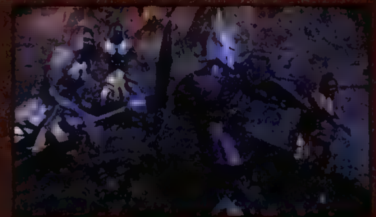




DRAGON AGE: ORIGINS

PC / PS3 / Xbox 360 Herfst 2009

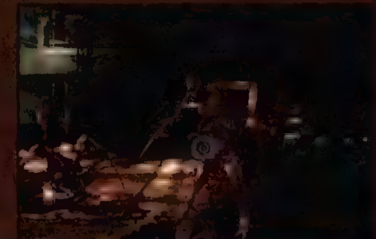
De demo die we te zien kregen was een beetje kort. Slechts één bossfight en dat was het.
Teleurstellend? Nee, dat niet want wat we te zien kregen was zonder meer geweldig.
Straks op de E3 zien we meer. Iets met seks volgens mij. Hou PU.nl dus in de gaten voor meer nieuws over deze geweldige game.



DEAD SPACE EXTRACTION

Wii Herfst 2009

Dead Space voor de Wii is een first-person game geworden, die je co-op met twee man kunt spelen. Drop in Drop out welteverstaan.
Een hands on was op dit moment helaas nog niet mogelijk, en dus valt er weinig te vertellen over deze survival horror game in de ruimte.
Dat Dead Space op de Wii verschijnt, is natuurlijk een slimme zet van EA. Als je alleen al bedenkt hoeveel van die Wii'tjes er thuis staan bij de mensen...
Of de game je geld ook waard is, hopen we je spoedig te kunnen vertellen.



ROCK BAND UNPLUGGED

PSP 9 juni 2009

Rock Band Unplugged is in feite gewoon Frequency/Amplitude voor de PSP. Daar is niets mis mee want die ritmegames waren geweldig. Wordt Rock Band Unplugged dat dan ook? Vast wel.
Je speelt de game door simpelweg op het juiste moment de juiste knoppen in te drukken. Voltooi je een riedel, dan kun je naar een ander instrument springen, waardoor je het hele nummer in stand houdt.
De songs zijn een verzameling van nieuwe en oude RB en RB2 nummers, en er zijn nu ook solo's voor alle instrumenten.



SPORE HERO

Wii Herfst 2009

Spore Hero is een avontuur op de Wii waarin jij in de huid kruipt van je zelfgemaakte Spore wezentje, en zo het kwaad moet zien te bestrijden. De wereld is kleurrijk en het uitbouwen van je Spore wezentje is net zo uitgebreid als je dat op de PC zou verwachten, alleen een stuk gebruiksvriendelijker.



Afgebeeld de Spore helaas Creator (PC). Beeld van Spore Hero was nog niet beschikbaar.

CONCLUSIE

Het mag duidelijk zijn: EA heeft weer heel wat in petto voor dit en volgend jaar, en niet alleen voor de casual gamer maar ook voor de hardcore gamers onder ons! Een van die games is natuurlijk Brütal Legend waarvan je een uitgebreid verslag kunt lezen als je deze PU op z'n kop zet. Over deze game was ik namelijk zo enorm enthousiast dat we er iets speciaals mee wilden doen.
Verder zag ik natuurlijk ook nog FIFA 10 maar, nogmaals, daarvoor moet je vanaf 5 juni PU.nl maar goed in de gaten houden, want er is niet alleen heel wat interessants te melden over de beste footie van dit moment, ik heb er ook mee kunnen spelen...


Games for Windows
DVD
DEMIGOD
RP




Stardock

REVIEWS

OEFENEN

Op het moment dat ik dit tik, moet ik nog voor 150.000 man op een plastic drumstel rammen. Je begrijpt dat ik dus keihard aan het oefenen ben om niet op mijn plaat te gaan, of mijn drumstokjes uit mijn klauwen te laten flikkeren. Kijk, dat drummen gaat aardig; als ik me even goed concentreer, tik ik die gekleurde noten wel weg. Maar op het podium moet het er toch een stuk sprankelender uitzien. Ik kijk dan ook goed naar hoe gasten als Lars Ulrich en Dave McClain tekeer gaan. En dat is dus helemaal niet als een zombie naar voren staren, maar met beleving op die drums rammen. Het gaat me op het moment aardig af, en ik heb nog anderhalve week om het nummer (we spelen Fuel) helemaal in mijn hoofd te prenten. Om heel eerlijk te zijn, heb ik er, ook na de zoveelste keer, nog steeds plezier in. Mijn buren denken daar echter anders over evenals de overige redactieleden die niet meedoen. Want dat nummer komt hen echt de neus uit. Wil je trouwens weten hoe het ons is vergaan? Check dan effe PU.nl voor een verslag van onze "muzikale" prestaties en hoeveel bier we hebben moeten koppen.



OUWE LUL

"Vind je je nog wel passen tussen al die gasten die je kinderen konden zijn?" Dat vroeg laatst een kennis van me die bij mij thuis de PU doorbladerde en mijn verhalen hoorde over schiet-, scheld-, zuip- en pokerpartijen op de redactie. Eerlijk gezegd begrijpt mijn vrouw er ook geen hol van. "Worden jullie nooit volwassen daar?", vraagt ze dan, als ik weer eens vertel wie zich misdragen heeft op een perstrip of met z'n gezicht in een slagroompunt is gedouwd. "Je trekt toch nog wel iets aan over dat idiote shirt, hè?", is ook zo'n vaste uitspraak van mijn echtgenote, als ik weer eens een GTA IV of gelijksoortig t-shirt aanheb. "Je bent dik in de veertig, besef je dat wel?"
Tja, als ik naar m'n vrouw en sommige anderen zou luisteren, had ik allang een baan gehad als eindredacteur van Plus Magazine of Grasduinen. Maar luisteren naar mensen die zeggen dat ik me moet gedragen naar mijn leeftijd, heb ik nooit gedaan.
Ik heb nog precies dezelfde poep- en pieshumor als toen ik op de middelbare school zat en haal nog steeds stommiteiten uit alsof ik een onnadenkende puber ben.
Ik voel me dan ook helemaal thuis op de PU redactie, al jaren. En dat ik soms vijf minuten niets kan zien vanwege een pijltje in m'n oog of dat ik word uitgelachen omdat ik ons keukentje nog smeriger vind dan die van een gemiddeld studentenhuis… ach, dat heb ik er graag voor over!



TOPSCORE



GUITAR HERO METALLICA

"KOOP GEWOON GH METALLICA BECAUSE NOTHING ELSE MATTERS!"

SPROOKJESGAME VAN DE MAAND



THE PATH

"EEN ERVARING DIE JE NOG HEEL LANG ZAL HEUGEN."



LAMME ARM GAME

BIONIC COMMANDO

"ECHT LEKKER VOELT HET RONDSLINGEREN NOOIT."



HEBBEN WE AL EEN KEER GESPEELD GAME



COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

"HET IS NU MEER EEN ACTIEGAME GEWORDEN DAN EEN RTS."

BIONIC COM

Wat Capcom de tweede helft van 2009 voor ons in petto heeft moet nog blijken, maar met Street Fighter IV en Resident Evil 5 zijn ze het jaar in ieder geval uitstekend begonnen. Steven bekeek of ze dat hoge niveau met Bionic Commando kunnen vasthouden.



Ik roep regelmatig dat het spelen van een game op een grote beurs niet altijd de juiste indruk achterlaat. Maar mijn ervaringen met Bionic Commando op de Tokyo Game Show vorig jaar zijn zo kenmerkend voor de onderliggende problemen van de game dat ik toch even terug wil grijpen naar mijn speelsessie destijds.
Bij de meeste pods op de TGS staan natuurlijk schattige booth babes die hun best doen jouw ervaring met de game zo aangenaam mogelijk te maken. Door lief naar je te lachen slagen zij daar bij voorbaat natuurlijk al in, maar hun uitleg in het Japans gaat helaas grotendeels verloren aan mij.
Nu heb ik door de jaren heen al vele games gespeeld waarin je kunt rondslingeren, en dat rondslingeren (met behulp van je bionische arm) is een fundamenteel onderdeel van de gameplay van deze nieuwe Bionic Commando game. Hoe moeilijk kan het dan zijn om de bionische arm van de held Nathan Spencer onder controle te krijgen? Nou, verdomd moeilijk kan ik je vertellen.

HET GOEDE MOMENT

Ik kreeg een level onder mijn snufferd dat als een soort tutorial diende. Maar zonder enige uitleg over de besturing en betekenis van de HUD werd het een pijnlijke aangelegenheid, want van een intuïtieve besturing is in Bionic Commando geen sprake.
Nu ik de meest recente versie van de game heb gespeeld, is mij in ieder geval duidelijk geworden waar het mis ging in Tokyo. Wat de Japanse dame mij destijds ongetwijfeld probeerde uit te leggen, was dat er op het moment dat je tijdens het slingeren het beste kunt loslaten, twee blauwe iconen in beeld verschijnen. Als je precies op dat moment loslaat, vlieg je met grote snelheid door de lucht en heb je meestal genoeg tijd om een nieuw punt uit te zoeken om vast te grijpen.
De reden dat ik dit ideale moment niet zelf aanvoelde, is dat deze erg vroeg in je 'swing' komt. Weliswaar slinger je na het optimale moment nog een redelijk stukje door, alvorens je dooie punt te bereiken, maar je verliest zoveel snelheid in je zwaai dat je als een baksteen naar beneden pleurt wanneer je te laat loslaat. Dat zorgt voor een stevige leercurve, zul je begrijpen.



DOORBIJTEN

Een game waarin het rondslingeren zo'n grote rol speelt, en je veel punten in de spelwereld kunt vastgrijpen, is natuurlijk redelijk ambitieus. Maar daarom is het des te meer een struikelblok als dit onderdeel niet optimaal is uitgewerkt. Met gewenning kun je de onnatuurlijke implementatie van het momentum redelijk opvangen, maar echt lekker voelt het nooit.
Ik ben een groot voorstander van het uitdagend maken van gameplay, maar het rondslingeren had best iets minder inspannend mogen zijn. Als je op het juiste moment loslaat,

MULTIPLAYER

Helaas heb ik de multiplayer mode nog niet kunnen spelen, maar de mogelijkheid om in Bionic Commando online al slingerend andere spelers neer te knallen, is weldegelijk aanwezig.
Wat ik je wel alvast kan vertellen, is dat de focus op deathmatches ligt en je niet alleen van je bionische arm gebruik kunt maken maar ook verscheidene wapens kunt oppikken, ieder met beperkte ammunitie.



CHEESY

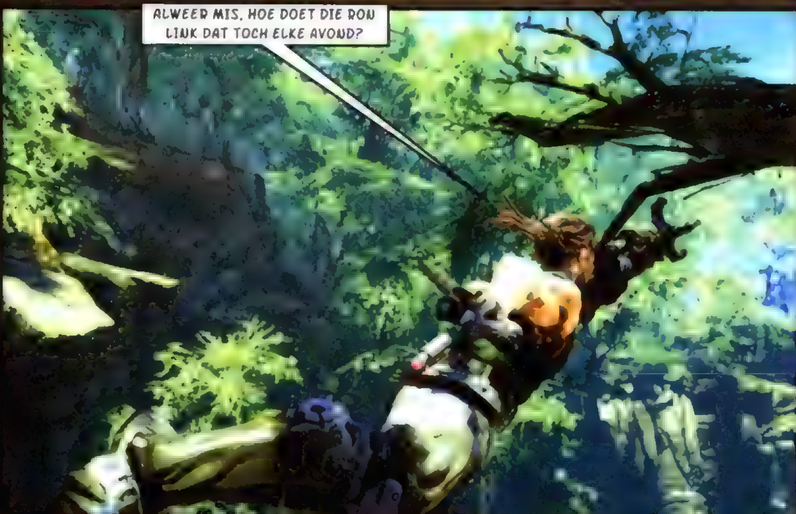
De held in deze 'remake' van Bionic Commando is dezelfde persoon als de slingerende acrobaat die ik in de jaren '80 heb leren kennen. Sinds zijn eerste heldendaden is het bergafwaarts gegaan met zijn carrière en is hij zelfs in de gevangenis beland.
Als er een grote explosie in een stad plaatsvindt, wordt Nathan uit zijn cel gelicht en krijgt hij de kans informatie over zijn geliefde te krijgen als hij weer in dienst treedt.
Deze voorgeschiedenis levert ons een uitermate rebels hoofdpersonage op die te pas en te onpas stoer uit de hoek komt en zijn superieuren afzeikt. Hij overtreft zelfs Marcus Fenix uit Gears of War, alhoewel deze laatste knulletjes als Nathan zo dubbel zou vouwen.
De voice-acting die dit alles ondersteunt is redelijk cheesy (en jouw commander slist stevig) maar dat past dan wel weer bij het cheesy verhaal.



MANDO

STEVEN LAAT TE LAAT LOS


It's really, really broken. Let's recycle!



heb je zoveel snelheid en leg je zo'n grote afstand af, dat het soms puur geluk is wanneer je een tweede grijppunt tegenkomt. Om dit te voorkomen is het verstandig om na iedere zwieperd rust te nemen en je volgende sprong uit te lijnen, om zo dodelijke valpartijen te voorkomen. Nadeel van het plannen van je route, is dat je eigenlijk nooit in een flow raakt bij het slingeren. Wil je door blijven gaan in een lekker tempo dan is er een grote kans dat je of je doel voorbijschiet of zonder snelheid omhoog vliegt, om vervolgens te pletter te vallen.

IT SLICES, IT DICES

[illegible]

Nogmaals, de alles behalve intuïtieve physics die op het slingeren van invloed zijn, kun je na verloop van tijd enigszins opvangen met ervaring, maar evengoed zal de gemiddelde gamer echt wel effe moeten doorbijten.

KNALWERK

Zo, dat was mijn betoog over het slingeren dat geheel terecht zo veel ruimte in beslag neemt, gezien de grote rol die dit gameplay element in Bionic Commando speelt.
Natuurlijk wordt het slingeren en inzetten van special powers nog aangevuld met het nodige knalwerk. De shoot-outs gaan echter nooit echt de diepte in en de A.I. van de vijanden is niet om over naar huis te schrijven. Zolang de ammo strekt was ik grotendeels aan het 'circle strafen' en kon ik met gemak alles en iedereen neerleggen.

"ECHT LEKKER VOELT HET RONDSLINGEREN NOOIT."

CONCLUSIE

[illegible]


STEVEN

SCORE 69

De Story mode biedt de nodige uren vermaak, waarna je online kunt knallen en slingeren. Op multiplayer gebied ontbreekt het echter aan gevarieerde onderdelen.

BIONIC COMMANDO
XBOX 360 / PS3
GRIN / CAPCOM
1 SPELER + ONLINE
22 MEI 2009

18+



WiiWARE EN

Wouter heeft niets met Nintendo, maar door een samenloop van omstandigheden moest de man, die in zijn leven alleen wat Nintendo handhelds in zijn bezit heeft gehad, toch naar Frankfurt om Wii- en DSiWare games te checken. Om er toch voor te zorgen dat Ed geen twee pagina's gevloek binnenkreeg, splitste Wouter zich op in twee uitersten van zichzelf. Één schizo-preview coming up!

"HEERLIJKE, NIET-GEWELDDADIGE FUN VOOR HET HELE GEZIN."

"DE GELAAGDHEID VAN EEN PLASJE PIS OP EEN ZANDERIGE ONDERGROND!"

NINTY-WOUTER

Ik sprong die bewuste dinsdagochtend met een vrolijk huppeltje uit mijn bed. Vandaag beloofde een heeeerrrrlijke dag te worden! Een Zelda-wijsje fluitend stapte ik onder de douche en drie kwartier later zat ik breed glimlachend in de ICE, waar ik me op weg naar Frankfurt vier uur lang prima vermaakte met Sonic op mijn gloednieuwe DSi. Trillend van spanning stapte ik vervolgens het Europese Nintendo-hoofdkwartier binnen, waar ongetwijfeld ontzettend veel plezier op me lag te wachten.
Vandaag ging ik doen wat ik het liefst doe: leuke spelletjes spelen!

NEGA-WOUTER

Na slechts een paar uurtjes slaap kroop ik grommend mijn bed uit. Half in coma gedoucht, een klef broodje naar binnen gepropt, snel naar 't station waar die fucking trein natuurlijk weer te laat kwam. Vloekend stapte ik die lelijke ICE in. Vier tyfuslange uren later was ik eindelijk in die pauperstad in het Land van de Wansmaak, alwaar een lelijk wit kantoorgebouw op me stond te wachten.
Nou, kom maar op met die shit...

BONSAI BARBER (NINTENDO - Wii)

NINTY-WOUTER

De middag begon, zoals ik in mijn grenzeloze enthousiasme al vermoed had, met dolle lol. Kappertje spelen door olijke plantjes 'te wieden'. Bewapend met een schaar, een tondeuse en een gieter om fouten mee te herstellen (knip je per ongeluk een verkeerde tak af, dan zal het water de boel in no-time weer laten aangroeien), knip je pratende planten in de stijl die ze wensen. Vrolijk, kleurrijk en lekker makkelijk!

NEGA-WOUTER

Oké, best vol te houden dat kappertje spelen, hoewel het zo gay is als de crew van Balletgroep Bloesem. Maar waarom de fuck is dit nou weer zo'n spel dat je dagelijks moet spelen, net zoals Brain Training, om nieuwe planten te kunnen unlocken? Gewoon een vies casual trucje.
En zoals Nintendo wel vaker laat zien de laatste tijd, is ook dit weer zo'n game met de diepte en gelaagdheid van een plasje pis op een zanderige ondergrond!

ICARIAN: KINDRED SPIRITS (OVER THE TOP GAMES - Wii)

NINTY-WOUTER

Icarian is een oogverblindend mooi spel! Niet te geloven dat dit een downloadable titel is die je waarschijnlijk voor een puntje of 700 binnen kunt halen. Als we dan toch geen Kid Icarus game krijgen, dan is dit een prima plaatsvervanger.

Je speelt met Nyx, een meisje met vleugels, die zich op een tweedimensionale manier een weg moet banen langs prachtige 3D achtergronden. Ze wordt bijgestaan door een goddelijke hand die bijvoorbeeld stenen voor haar uit de weg kan halen en vuurballen afschiet om vijanden uit de weg te ruimen. Indrukwekkend en vermakelijk!

NEGA-WOUTER

Ja, deze game is misschien wel mooier dan de gemiddelde Wii-game maar dat is niet echt een prestatie, of wel? Bovendien was de gameplay een beetje te basaal platformachtig naar mijn smaak. En de multiplayer waarin de een de Divine Hand speelt en de ander Nyx? Als je het ook allebei in je eentje kan, waarom zou het dan boeiend zijn om die simpele taken te verdelen?



SQUIBS ARCADE (ALTEN8 LIMITED - Wii)

NINTY-WOUTER

Ooit wel eens zo'n LCD-spelletje gespeeld? Leuk zijn die, hè!? In Squibs kan je een heleboel van dit soort spelletjes spelen, die bijna allemaal op grappige wijze verwijzen naar huidige topgames. Denk aan Gun Cogs (Gears of War), Crowd Wader (Assassin's Creed) en Call of Honour (doe eens een gokje!).
Elk LCD-spelletje is helemaal vormgegeven als zo'n handheld van weleer en er zitten zelfs batterijen in! Geinig! Squibs Arcade is eenvoud in z'n meest verslavende vorm.

NEGA-WOUTER

Troep die gebaseerd is op spelletjes die in hun hoogtijdagen niet eens leuk waren. Nee echt, ik werd hier na twee spelletjes effe geprobeerd te hebben al comateus van.

WATER WARFARE (HUDSON SOFT - Wii)

NINTY-WOUTER

Een echte first-person shooter, alleen dan met waterpistolen! Met z'n hilarische power-ups, off- en online multiplayer en maps in verschillende thema's, is Water Warfare heerlijke, niet-gewelddadige fun voor het hele gezin. En hoe vaak kan je zeggen dat je een hele FPS hebt gedownload?

NEGA-WOUTER

Het enige dat deze game had kunnen redden, was als je lekkere chicks had moeten natspuiten, Maar nee, het zijn weer van die lelijke kiddy poppetjes waar je je waterguns op moet leegkwakken. Geen wet t-shirt contest dus

DSiWARE

WOUTER SPLITST ZICH OP





en daarom blijft er een praktisch onspeelbare, lelijke, totaal oninteressante crapgame over.

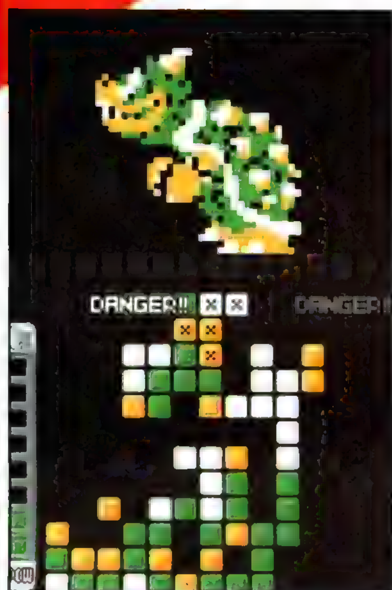
SPACEBALL: REVOLUTION (VIRTUAL TOYS - Wii)

NINTY-WOUTER

Spaceball begint heel eenvoudig: schiet energieballen op de vlakken in het speelveld om die op te laten lichten en zorg dat je binnen een bepaalde tijd klaar bent. Is het hele speelveld verlicht, dan heb je een puzzel opgelost. Gaandeweg komen er echter steeds meer obstakels en hindernissen op je pad, waardoor je steeds sneller moet denken en reageren om de energieballen op de juiste plekken te laten belanden. Haal je het niet binnen de gestelde tijd, gaat je viewpoint naar achteren waardoor het goed mikken van je ballen alsmaar lastiger wordt.
Spaceball blijft verrassend en lijkt elke seconde dat je speelt hectischer te worden!

NEGA-WOUTER

Hhhmm, wel geinig maar wederom een verdomd hoog huisvrouwengehalte. Als in 'een lekker spelletje voor tussen het stofzuigen en de afwas doen door'.



PICOPICT (NINTENDO - DSi)

NINTY-WOUTER

Een zeer uitdagende en actievolle variant op Tetris, helemaal in de stijl van de goede, oude NES-games waar wij toch stiekem met z'n allen een stramme max van krijgen. Of niet, mede-Nintendofielen?

NEGA-WOUTER

Inderdaad, een behoorlijk snelle, soepel spelende puzzelaar. Daarbij misschien ook nog wel de meest hardcore titel aanwezig, want pittig is ie ook! Ik ben enthousiast, ondanks dat ik de game uitgelegd kreeg door een hele vieze Duitser.

SWORDS & SOLDIERS (RONIMO GAMES - Wii)

NINTY-WOUTER

Een side scrolling 2D Real Time Strategy game, hoe bizar kan je het bedenken!? Kies uit drie soorten facties (Chinezen, Azteken en eentje die nog geheim moet blijven) en bouw binnen no-time een legertje dat vrolijk en cartoony op de vijand aan de andere kant van het 2D speelveld komt afhobbelen. Je kunt de units upgraden en elk ras heeft zijn eigen superpower, waardoor de game verbazend veel diepgang heeft.

NEGA-WOUTER

Misschien ben ik patriottistisch (Ronimo Games ken je van de Blob en is zo Nederlands als ministers die fietsend naar hun werk gaan) maar Swords & Soldiers was veruit de leukste game die ik deze dag checkte. Dat de combinatie cartoony en laagdrempelig niet altijd voor bejaarden hoeft te zijn, hebben de Nederlandse knakkers bij deze bewezen. Net zoals Nintendo dat vroeger ook altijd deed...
Oh ja, en die geheime factie, dat zijn de Vikings.



CONCLUSIE

NINTY-WOUTER

Ik heb zoveel leuks gezien deze heerlijke dag in Frankfurt! Ik heb 't niet eens allemaal kunnen bespreken! Want ook games als Cave Story, Crystal Defenders, Lit en Overturn: Mecha Wars (zie screen) waren allemaal reuze fun.
Mijn favorieten deze dag waren Icarian en Bonsai Barber! Laat het downloaden beginnen!



NEGA-WOUTER

Geloof die knakker hierboven niet, want het was niet allemaal zo 'jippie' en 'joepie' als hij stelt. Crap als Squibs en Water Warfare laat namelijk precies zien wat niemand wil spelen. En what's up met Robocalypse - Beaver Defense? Hoe lame kan een gamenaam zijn!?
Gelukkig heb ik ook nog wat aardige shit gezien, zoals het onbesproken gebleven Colorz (zie screen), PiCOPiCT en natuurlijk Swords & Soldiers.
Maar toch zijn het over het algemeen games die mij stuk voor stuk niet langer dan een paar uur zullen blijven boeien. SnackWare zou je het kunnen noemen.



GUITAR HERO METALLICA

JEROEN STROOIT MET TITELS

"FUCK," schreeuwde Jeroen op z'n Lars Ulrichs vanuit de testruimte, en er zeilde een CD'tje met de opdruk Guitar Hero Metallica door de redactie. What up? Was de lange metal fan niet down met dit stukje Guitar Hero of was er iets anders aan de hand?

Heb ik weer. Start je de game op om even de kater van de vorige avond weg te spelen met wat snoeiharde Metal, Fight Fire With Fire zullen we maar zeggen, blijkt de Xbox 360 de CD voorzien te hebben van een, Sad But True, diepe ronde kras!
En dat terwijl ik zo dichtbij het einde van de game was. Bijna alle nummers waren op fricking Hard gespeeld en ik stond op het punt om The Thing That Should Not Be te spelen!


Ik vind dat dus drie keer niks, dat Metallica. Zes lichtjes aan op mijn rukmeter!

Je begrijpt natuurlijk wel dat ik behoorlijk Frantic was toen ik die kras zag. Gelukkig maar dat ik mijn PS3-versie (vers van eBay) nog diezelfde dag thuis kon verwelkomen, Welcome Home (Sanitarium).

FOR WHOM THE BELL TOLLS

Je kunt GH Metallica uitmelken noemen, maar voor mij is dit de vetste Guitar Hero game tot op heden. De tracklist is bijna briljant en heeft een bepaalde Attitude. Kijk, er zijn natuurlijk wat tracks die ontbreken en die ik graag gezien had, zoals Ride The Lightning, Blackend, Trapped Under Ice of ...and Justice For All. Deels heeft dit te maken met keuzes van Neversoft maar ook met DLC van Rock Band. De vorige Guitar Hero band game, Aerosmith, wordt werkelijk weggevaagd door The Four Horsemen. Er zitten zo veel toffe aspecten in de game. Van behind the scenes materiaal, tot interviews en de mogelijkheid om freestyle met tracks mee te drummen!

> "VOOR MIJ IS DIT DE VETSTE GUITAR HERO GAME TOT OP HEDEN."

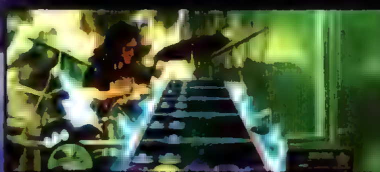
SEEK AND DESTROY

GH Metallica heeft overigens meer te bieden dan alleen maar haar eigen tracks. Zo valt er materiaal te bespelen van een heel scala aan artiesten en bands die of in het verleden met Metallica hebben getourd of die Metallica hebben geïnspireerd.
Dit zorgt voor de nodige afwisseling. Zo heb je de wat rustige nummers als: Tueday's Gone van Lynyrd Skynyrd of The Boys Are Back In Town van Thin Lizzy, maar ook het heftige werk van Machine Head en de heerlijke riffs van The Sword worden ingezet. Kortom, het hele pakket is niet te versmaden voor Guitar Hero en Rock Band fanaten die het ruigere werk niet schuwen.

DUIZENDEN VLINDERS
HEB IK IN M'N BUIK
EN IK STA OP MET 'N LACH
HET ZONNETJE SCHIJNT
VANDAAG WORDT ONZE DAG

GUITAR HERO METALLICA WINNEN!

Ik wil een kleine quiz houden met jullie die bestaat uit twee delen: deel 1 vind je hier en deel 2 staat nu op www.pu.nl.
Het gaat als volgt. Als je deze review goed door hebt gelezen, is het je waarschijnlijk opgevallen dat er tussen de regels door wat titels van Metallica nummers in het verhaal zijn geslopen.
Jouw taak is 't om alle genoemde nummers op te sporen en daarbij te vermelden of ze wel of niet op GH Metallica te vinden zijn.
Voor deel 2 surf je naar www.pu.nl, zoek daar even het itempje op over Guitar Hero Metallica en geef antwoord op de vragen aldaar.
De vijf winnaars van dit pittige kwisje, krijgen deze snoeivette game cadeau!


Die jongens hier hebben de afgelopen maand echt dagelijks die Metallica shit gespeeld. Ik begrijp nu waar het woord metaalmoeheid vandaan komt...

VERPLICHTE KOST

Dat betekent overigens niet dat GH Metallica moeilijker is dan andere versies. Zeker niet. De game is goed speelbaar en wordt nooit echt onmogelijk. Hoewel het voor beginnende rockgoden, wellicht Suicide and Redemption is af en toe.
Mogen we voor deze GH-versie het vreselijke woord 'aanrader' in de mond nemen? Ik zeg volmondig ja. De game biedt namelijk alles voor iedereen die op zoek is naar een nieuwe Guitar Hero impuls. Voor Metallica fans is dit overigens zonder meer verplichte kost, om een niet zo vreselijk woord te gebruiken.


M'n dochter drumt ook. Een paar jaar geleden schrok ik heel erg toen ze tegen me zei: "pap, m'n vlies is gescheurd". Bedoelde ze haar trommelvlies en ik dacht haar maagdenvlies.

CONCLUSIE

Jongens, koop gewoon GH Metallica because Nothing Else Matters!


JEROEN

SCORE **88**

Een dag en een avond goed doorraggen en je bent bij The Thing That Should Not Be aanbeland. En dan volgt het perfectioneren van je skillz en de Expert + Drummode uiteraard.

GUITAR HERO METALLICA
PS3 / XBOX 360 / PS2 / Wii
NEVERSOFT / ACTIVISION
1-8 SPELERS [ONLINE]
OUT NOW

12+



THE PATH

A SHORT HORROR GAME

JAN SPEELT EEN KUNSTZINNIG HORRORSPROOKJE

IK ZEG ALTIJD: EEN GOED GESPREK BEGINT MET DOUWE EGBERTS.

OEPS, DAAR GAAT M'N ZWITSERLEVEN GEVOEL.

Het verhaal van Roodkapje is al eeuwenoud maar niet eerder werd er een game op gebaseerd. Alhoewel, het is maar de vraag of je The Path daadwerkelijk als game kunt beschouwen. Jan speelde deze bijzondere download only titel en is er nog steeds stil van...

Spellenmaker Fumito Ueda liet zich onlangs ontvallen dat wat hem betreft zijn PlayStation 2 klassieker ICO geen kunst is. Het is een game en die heeft enkel als doel mensen te vermaken.
Valse bescheidenheid, lijkt me. Kunst heeft immers ook als doel mensen te vermaken. 'Vermaak' is voor velerlei interpretaties vatbaar dus 'in vervoering brengen' of 'iets als tijdloze schoonheid ervaren', betekent wat mij betreft de allerhoogste vorm van vermaak.

HIER DOWNLOADEN!

Het spel kost als download 9,99 dollar wat neerkomt op 7,60 euro; een schijntje voor dit pareltje dat een ervaring biedt die nog lang in je hoofd zal rondspoken. Aangezien het volledig onafhankelijke Tale of Tales geen uitgever heeft, ga ik hier schaamteloos reclame maken voor die jongens: downloaden doe je via: http://tale-of-tales.com/ThePath/buy.html

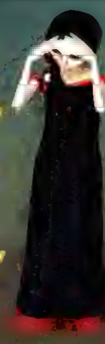
Voor The Path geldt een soortgelijk dilemma: hebben we hier te maken met een game? Is het Kunst? Is het allebei of geen van beide? Er is geen eenduidig antwoord mogelijk. Gelukkig maar.

OP HET RECHTE PAD BLIJVEN?

The Path is in principe een videospel; je bestuurt immers een personage met de muis of controller door een 3D omgeving en je moet raadsels 'oplossen', maar puur als game doe je eigenlijk weinig.
Eigenlijk wil ik niets inhoudelijks vertellen over The Path. Het spel is namelijk kort en ik zou al snel te veel verklappen.
Ik kan je wel vertellen dat het gemaakt is door een piepkleine ontwikkelaar uit België en dat de ondertitel A Short Horror Game met recht gekozen is. Tevens zeg ik je dat je bij de start van de game een van zes verschillende 'roodkapjes' kiest die onderweg zijn naar Grootmoeder's huis.
Het enige dat je moet doen is op het pad blijven. Doe je dit, dan kom je bij Grootmoeder uit, heb je het spel uitgespeeld en verschijnt er 'Failure' in beeld. Huh?



> "VERKRACHTING, ADOLESCENTIE, PEDOFILIE, LEVEN & DOOD..."



WIE IS ER BANG VOOR DE WOLF?

Je moet dus juist niet doen wat je is opgedragen en lekker het donkere bos in dwalen. Al snel stuit je op interessante voorwerpen, een mysterieus meisje in het wit en zo nu en dan de wolf, in verschillende gedaanten. Niets is wat het lijkt. De verschillende meisjes symboliseren allemaal een verschillende gemoedstoestand en hebben verschillende manieren om naar het leven te kijken. Je doorloopt dus eigenlijk zes levensfasen of maakt zes verschillende stemmingen door... tenminste zo zie ik het.
Het ene roodkapje is naïef en uit dat in kinderlijke gedachtespinsels, de ander is depressief en hunkert naar de dood. Maar ook thema's als verkrachting, adolescentie, pedofilie, het creëren van kunst... je kunt het er allemaal in terugvinden, als je er voor open staat.

DISCUSSIE UITLOKKEND

Het gevoel dat ik kreeg tijdens het spelen van The Path is eigenlijk met niets te vergelijken. Het spel Fahrenheit komt nog het dichtst in de buurt en ook omtrent die titel ontstond destijds een debat of het hier wel een game betrof.
Het mooie is dat online tientallen discussies gaande zijn over de betekenis van het spel; de ene gamer ziet er dit in, de andere heeft een volstrekt afwijkende uitleg van wat de makers bedoeld hebben met hun "game".
Er zijn mensen die The Path onsmakelijk vinden, terwijl anderen dolenthousiaste geluiden laten horen.
Bottom line: iedereen die geïnteresseerd is in wat er allemaal mogelijk is met games en de manier waarop men op interactieve wijze verhalen kan vertellen, is het aan zichzelf verplicht dit grimmige sprookje te gaan spelen.





CONCLUSIE

De een zal The Path een vage, dubieuze drol vinden, de ander zal als een blok vallen voor dit unieke, tot nadenken stemmende avontuur vol symboliek en filosofie. Dat is het mooie van kunst, iedereen ziet er weer wat anders in.



JAN

SCORE **80**

The Path is kort maar dat is gezien het prijskaartje meer dan billijk. Bovendien levert The Path je een ervaring die je nog heel lang zal heugen...

THE PATH: A SHORT HORROR GAME
PC
TALE OF TALES
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW

16+



COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

Company of Heroes behoort volgens Jan nog altijd tot het canon der Grote Strategiespellen. Hij griste dan ook als de bliksem de tweede uitbreiding voor deze vette pc-game van Jeroen's bureau, nog voor Ed "M18 Hellcat Tank Destroyer op twaalf uur" kon zeggen...



Terwijl ik de drie nieuwe campagnes van Tales of Valor doorspeel - een standalone add-on dus je hebt het originele CoH niet per se nodig - bekruipen me twee gedachten. Gedachte 1: "Waarom ben ik al zo snel bij de derde campagne beland, ik heb het gevoel dat ik de game net heb opgestart?"
Gedachte 2: "Ligt het aan mij of is Company of Heroes een stuk makkelijker geworden?"

WHAT'S NEXT?

Ik heb het idee dat dit wel eens de laatste CoH add-on kan zijn want de koek lijkt nu wel een beetje op. Ik vind dan ook dat het tijd wordt voor Company of Heroes 2, en het lijkt me sterk dat daar in de catacomben van Relic al niet aan gewerkt wordt.
Overigens moet eerst het door mij met grote stelligheid voorspelde Homeworld 3 nog uitkomen, natuurlijk.

HET KLOPT

Wat betreft die eerste gedachte: ja, je blaast door de drie heldencampagnes heen alsof het niets is. Iedere campagne bestaat uit drie missies (negen in totaal dus) en als je je kwaad maakt, heb je die binnen drie à vier uur uitgespeeld.
Ze zijn leuk maar eenvoudig, dus ook de tweede gedachte komt niet uit de lucht vallen.
Het nieuwe stokpaardje, Direct Control, zorgt daarbij wel voor een frisse wind. Het betekent dat je tanks en soldaten kan besturen als ware het een spelpersonage. Vooral het wisselen bij tanks tussen klassieke besturing en Direct Control is vermakelijk omdat je als een dolle om je heen mag knallen en alles en iedereen aan gruzelementen schiet.

"HET IS NU MEER EEN ACTIEGAME GEWORDEN DAN EEN RTS."



DUITSE OVERHAND

De drie campagnes Tiger Ace, Falaise Pocket en Causeway zijn stuk voor stuk minicampagnes met 'bestaande heldhaftige verhalen' als uitgangspunt.
Het komt er op neer dat je je steeds met een handjevol soldaten moet zien te redden tegen een overmacht. Opvallend is dat je twee minicampagnes vanuit Duits gezichtspunt speelt en slechts eentje met Amerikaanse soldaten. Nogmaals, de negen missies heb je in een poep en een zucht uitgespeeld en ze hebben niet zoveel met de core gameplay van het originele CoH te maken. Het is nu meer een actiegame geworden dan een RTS en ondanks dat ik kort maar intens genoten heb, vond ik de originele opzet interessanter.

GEARS OF WAR INSPIRATIE?

Gelukkig leunt Tales of Valor nog steeds zwaar op multiplayer en daar zijn de zaakjes redelijk bij 'het oude' gebleven, uiteraard aangevuld met de nodige vernieuwingen.
Zo kun je hier nog gewoon strategische punten innemen, je territorium uitbreiden en is de aanvoer van munitie, brandstof en mankracht cruciaal voor het wel of niet overleven.
Er zijn nieuwe units maar leuker zijn de drie nieuwe multiplayer modes Operation Assault, Operation Combat en Operation Stonewall. Vooral Stonewall is waanzinnig en speelbaar tot en met vier spelers in Co-op mode.
Het is CoH's variant op de Horde mode uit Gears of War waarbij je in teamverband maar liefst zestien golven van vijandelijke aanvallen dient af te slaan. De eerste aanvallen zijn speldenprikjes maar na verloop van tijd moet je echt alles uit de kast te halen en het volledige arsenaal aan CoH moves uitspelen om overeind te blijven.
Kijk, dat is de moeite waard!

CONCLUSIE

Ben je meer een singleplayer type, dan zijn de drie nieuwe campagnes veel te mager. Ga je helemaal uit je sterretje van de multiplayer van CoH dan is Tales of Valor zeker de moeite waard.



SCORE **70**

De drie nieuwe campagnes zijn bizar kort en voorbij voordat Ed "Battle of Villers-Bocage" kan zeggen. De multiplayer heeft aanzienlijk meer om het lijf.

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR
PC
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
AANTAL SPELERS: 1 - 8
OUT NOW

16+



BATTLEFORGE

Wouter verblijft vaak urenlang op de plee. Niet vanwege stoelgangproblemen, maar omdat hij dan stiekem potjes Marvel Trading Game zit te spelen. Voor Ed, die diepgang in een game net zo belangrijk vindt als stalen balken in een opblaaspop, was het dus simpel: "Ga jij maar even BattleForge reviewen, Wouter. Dat is ook met kaartjes".

Laat ik bij het begin beginnen: BattleForge kan je niet offline spelen. Je moet eerst een account aanmaken en wordt vervolgens het internet op geflikkerd. Het is geen multiplayer only game, maar er zijn zoveel manieren om te multiplayen dat je de titel bijna een MMO zou kunnen noemen. Maar BattleForge is ook een RTS en een CCG, een Collectible Card Game waarin je kaartjes kunt ruilen en aanschaffen.

Die kaarten kun je ruilen met andere mensen middels een nogal crappy Auction House, maar je kunt ook nieuwe packs kopen door harde duiten neer te leggen voor BF Points, de valuta van de game. Je kunt in BF zoveel decks fixen als je wilt en alleen al in dit gedeelte kan een freak behoorlijk veel uurtjes pompen.

WAT ZAL DE KAPITEIN BLIJ ZIJN ALS JUIST IK DIE ZILVEREN HERDENKINGSMUNT TER ERE VAN DE SLAG BIJ BAQUELAPPE VOOR HEM VIND

Met dit deck ga je een missie in en dan merk je al snel dat je de echte RTS-tactiek mist. Het enige wat je doet is zoveel mogelijk power wells en monuments veroveren. Die eerste verzamelen automatisch resources voor je en die laatste moet je gebruiken om orbs te maken. Als je zo'n orb neerplant moet je een van de vier 'elementen' kiezen en dan kan je ze gebruiken om hogere level kaarten te spelen.

WEINIG S IN DE RTS

Om een lang verhaal kort te maken: het komt erop neer om zoveel en zo snel mogelijk units neer te kwakken. Van weloverwogen zetten is nauwelijks sprake, en de gameplay is gewoon te snel en te hectisch om het een strategiespel te kunnen noemen. Neersmijten die troepen, hakken met die hap EN SNEL EEN BEETJE!

Daarbij is het ook nog zo dat de balans ver te zoeken is, omdat een menselijke tegenstander al snel een superieur deck heeft. Bovendien geeft het bijkopen van kaarten een nogal vieze nasmaak, zijn er maar negentien campaign-missies (met precies dezelfde opzet) en is het verhaal van het niveau 'Tolkien met een writersblock'.

Hierdoor vergeet je bijna dat er enorm veel units zijn (hoewel je voor de vetste moet betalen) en dat dit brede scala aan heksen, draken, weerwolven, skeletten enzovoort prima geanimeerd is en dat het genre-mix idee best wel oké bedacht is.

CONCLUSIE

Als je dan eenmaal je deckje gefixt hebt (let op je centen!) en je BF daadwerkelijk gaat spelen, dan valt de gameplay vies tegen.

WOUTER

SCORE **69**

Het is best leuk om met je decks te kloten en units te bekijken, maar het spel zelf is niet tof genoeg om er veel tijd in te steken.

BATTLEFORGE
PC
ELECTRONIC ARTS
1 - 12 SPELERS
OUT NOW
12+

PLAYSTATION 3

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 - THE ULTIMATE EDITION

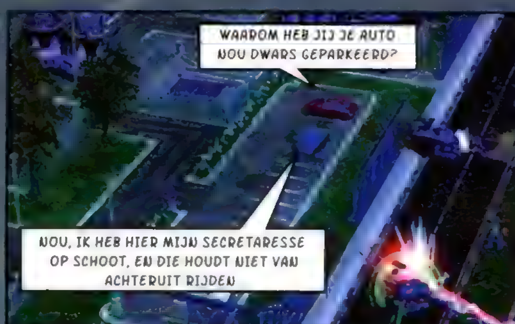
Ruim zes maanden nadat de game op PC en Xbox 360 verscheen, komt alsnog de PS3 versie van Red Alert 3 uit met de subtitel Ultimate Edition. Jan checkt hoe ultiem deze popcorn RTS op Sony's spelcomputer nu eigenlijk is.

Halo Wars liet recentelijk zien hoe een console RTS bestuurd dient te worden. Het voelt nog steeds niet zo precies als een RTS op de PC, maar Halo Wars werkt tot nu het beste van alle beschikbare titels op de spelcomputer.

Grote vraag is dan ook: kan Red Alert 3 op de PS3 zich qua besturing meten met datzelfde Halo Wars?

REDELIJK

Om de vraag maar meteen te beantwoorden: de besturing van 'The Ultimate Edition' werkt, maar je hebt nog steeds het gevoel dat je eigenlijk net iets te veel handelingen moet doen. Met de rechtertrigger breng je het bouwmenu in beeld, waarna je een gebouw kiest, dat je vervolgens met je linkerstick neerplant in de map.



Het werkt redelijk, maar het kan beter. Navigatie gaat via een uitvergrote minimap waarbij je snel naar de desgewenste plek 'springt', om vervolgens de boel toch nog een beetje bij te sturen.

Uiteindelijk speelt het best oké, maar toch... er blijft iets knagen (al zal dat bij niet-PC gamers nauwelijks het geval zijn, vermoed ik).

ULTIEM?

Red Alert 3 is en blijft nog steeds een hilarische RTS met overdreven tussenfilmpjes vol herkenbare acteurs, lichtelijk absurde eenheden, drie fantastische facties, een uitgebreide co-op en lekker veel spelopties, zowel in single- als in multiplayer.

Voor PS3-spelers, die het immers moeten doen zonder Halo Wars (en door het wereldwijd -onterecht!!!!- bashen van StormRise is die titel voor velen ook geen optie meer) is Red Alert 3 een prima alternatief waar je echt een hele leuke tijd mee gaat hebben.

Het is alleen jammer dat de pathfinding probleempjes een half jaar na dato nog steeds niet zijn aangepakt en dat de zogenaamde "Ultimate" subtitel misleidend is. De nieuwe content is hoofdzakelijk toegespitst op het making of materiaal dat ook al in de PC-versie te vinden is. Er zijn wel wat maps die de Xbox 360-versie niet heeft en de graphics ogen voller en kleurrijker dan op de 360, maar voor de rest is het exact dezelfde game. En net zo funny dus.

CONCLUSIE

Red Alert 3 betekent voor PS3 only bezitters absoluut fun in the sun, maar als je een goede PC thuis hebt staan, zou ik 'm toch echt daar op gaan spelen.

JAN

SCORE **77**

Red Alert 3 levert een full package, zowel in skirmish, single- als multiplayer. Hier ben je echt wel een tijdje zoet mee.

C&C: RED ALERT 3 - THE ULTIMATE EDITION
PS3
ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
16+

CHECK DIT EN WORD LID!

12 X POWER UNLIMITED +



SAMEN VOOR EEN LOUSY

€42,50*

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

Kies je versie:
XBOX 360 / PS3 / PC

GRATIS! PROTOTYPE T.W.V. E60,-

[PROTOTYPE]
18+
www.pegi.info
ACTIVISION.

GRATIS [PROTOTYPE] !!! BIJ EEN ABO OP PU





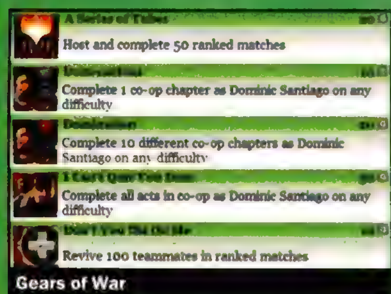


★SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG PROTOTYPE THUIS★

ACHIEVEMENTHOEREN & TROPHYSLETTEN

Sinds de komst van de Xbox 360 en de PlayStation 3 is het echt een ding geworden: games speel je niet langer alleen om het einde te halen of om je maten mee te verslaan, maar je probeert er ook je digitale penis middels achievements en throphies mee op te rekken. En jullie willen natuurlijk weten hoe verslaafd wij inmiddels op de redactie zijn aan deze zaken, wat wij coole achievements/trophies vinden en wat niet, en welk soort achievements/trophies we graag zouden zien in de toekomst. Welkom in de wereld van achievementhoeren & trophysletten!

Het komt niet vaak voor dat we het hier op de redactie unaniem met elkaar eens zijn, maar eigenlijk vinden we het allemaal wel leuk om die extra 'punten' die je vandaag de dag in games kunt scoren, vrij te spelen. Het is echt een verrijking van de gameplay die het spel daarbovenop nog wat extra houdbaarheid geeft.
Smaken verschillen echter en dus gaat de een voor alle duizend punten of alle gold trophies terwijl de ander alleen op bepaalde soorten achievements of trophies jaagt. En dus vroegen we een aantal redacteuren waar ze extra voor doorspelen en welke achievements of trophies hen gevoeglijk aan de reet kunnen roesten.

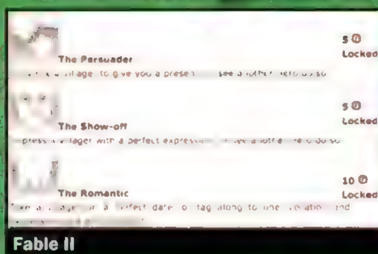


Gears of War

JAN



Voor wat voor achievements/trophies ben jij een sucker?
Wanneer makers hun eigen games middels (verborgen) humor relativeren en dat verwerken in achievements, ben ik erg blij. Fable II had zonder meer de beste en meest originele achievements van 2008. Zoals bijvoorbeeld de 'bigamie' achievement als je meerdere keren trouwde in het spel en dus verschillende partners tegelijkertijd had. Of de orgy achievement, waarbij je... nou ja, je snapt wel wat je daarvoor moest doen!
Zoiets weet je niet van te voren. Games die je uitdagen om rare dingen uit te proberen – gewoon voor de fun – en je voor afwijkend gedrag belonen in de vorm van gekke achievements, die vind ik vaak het leukst.



Fable II

Van welke achievements/trophies zakt je broek af?
Gemakzuchtige achievements van het kaliber 'je hebt het eerste level gehaald, hier heb je 25 punten' of 'je hebt een gun voor het eerst gebruikt, goed zo', die vind ik zo flauw. Dat is echt te makkelijk en getuigt van weinig creativiteit. Ook de tien headshots, twintig grenade kills en dergelijke vind ik een beetje te simpel. Verzin eens iets nieuws en beloon spelers die extra goed hun best doen ook net even wat meer...

Wat voor achievements/trophies zou je graag zien in een game?
Ik zou graag nog meer creativiteit willen zien bij makers in de vorm van achievements/trophies die je prikkelen om out of the box te denken. Bijvoorbeeld een 'Oedipus Achievement' als je in een sandbox game alleen maar vrouwen omver rijdt met je auto. Of wanneer games jouw speelstijl kunnen monitoren en naar aanleiding daarvan je een achievement geven. Bijvoorbeeld een "level 1 passed as a pussy achievement" als je het spel laf speelt en dat je daar maar één puntje voor krijgt...



Oblivion

MAARTEN



Voor wat voor achievements/trophies ben jij een sucker?
Ik heb er ongeveer een half jaar over gedaan om de titel 'Chef' voor m'n naam te krijgen in World of Warcraft. Het is een cooking achievement waarvoor je als beloning een titel voor je naam mag dragen. Je kunt 'm krijgen door zo'n beetje alle recepten te leren. Echter, de laatste recepten zijn alleen verkrijgbaar door dagelijks queesten te doen. En dan heb je dus maar één procent kans dat je het recept krijgt...

DE VOORLOPERS VAN ACHIEVEMENTS/TROPHIES

Leuk hoor, die achievements en trophies maar ze zijn natuurlijk niet helemaal nieuw. Tenminste, spellen hebben gamers al decennia lang uitgedaagd om handelingen op speciale, soms afwijkende wijze te verrichten. Zo hanteert Splinter Cell de mogelijkheid om missies honderd procent stealth uit te spelen waarbij je geen enkele vijand ombrengt. En de oplichtende, aanmoedigende oneliners in games als Mortal Kombat, Unreal Tournament (Headshot!) of God of War zijn feitelijk ook kleine schouderklopjes en ingame 'lintjes' die je ontvangt voor het op een speciale manier uitvoeren van de actie.
Of neem het honderd procent uitspelen van een game, iets dat heel prestatieverhogend werkt in de Grand Theft Auto games. Jij was de man als je dat gefixed had.



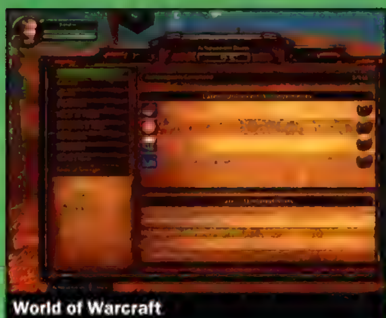




Super Stardust HD was de eerste game met trophies.

Ik was niet echt gelukkig, dus ik heb er een half jaar lang, elke dag tijd in gestoken. Alleen maar voor zo'n titeltje. Raar hè?

Van welke achievements/trophies zakt je broek af?
Achievements moeten een prestatie zijn. Ik vind achievements waarvoor je tienduizend kills moet maken dus een beetje onzin, want dat kan in principe elke klootviool, alleen doet de een het sneller dan de ander. Maar uiteindelijk kán iedereen het!

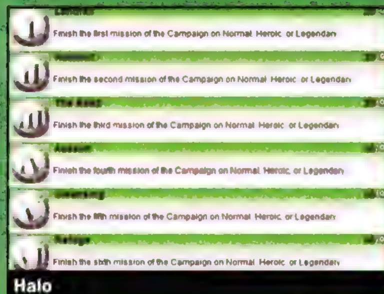

World of Warcraft

Wat voor achievements/trophies zou je graag zien in een game?
Ik zou het wel cool vinden om een soort trophy te hebben waarin vastgelegd wordt hoeveel je console aanstaat. Dat is pas een nerd meter!

STEVEN



Voor wat voor achievements/trophies ben jij een sucker?
Ik vind het alleen interessant als het iets oplevert. Een item dat ik kan



Halo

gebruiken, of een uniek plaatje als avatar. Maar alleen het verhogen van mijn gamerscore of iets dergelijks is voor mij niet genoeg. De tijd om achievements en trophies na te jagen kan ik ook aan het spelen van andere games besteden, en dat doe ik dan ook liever.

Van welke achievements/trophies zakt je broek af?
Degene die je krijgt terwijl je niets bijzonders doet. Een achievement dat ik een level doorlopen heb of een speciale move gebruik? Is dat een achievement?

Wat voor achievements/trophies zou je graag zien in een game?
We weten allemaal dat de grote ontwikkelaars de PU lezen, dus als ik dat hier vertel, jatten ze meteen m'n ideeën.

WOUTER

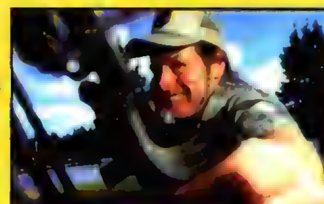


Voor wat voor achievements/trophies ben jij een sucker?
Ik vond de trophies in bijvoorbeeld Drake's Fortune, dat je met elk soort wapen een bepaald aantal knakkers moest kapot knallen, erg goed bedacht. Hetzelfde idee zit trouwens ook in Dead Space en Mass Effect. Ik hou ook van die spontane achievements/trophies, die je binnenhengelt op de meest onverwachte momenten. Denk aan "Destroy a vehicle that has three enemies in it in a ranked playlist or in campaign" uit Halo 3.

Van welke achievements/trophies zakt je broek af?
Vooral de achievements van Team Ninja zijn echt net zo kut als ver-

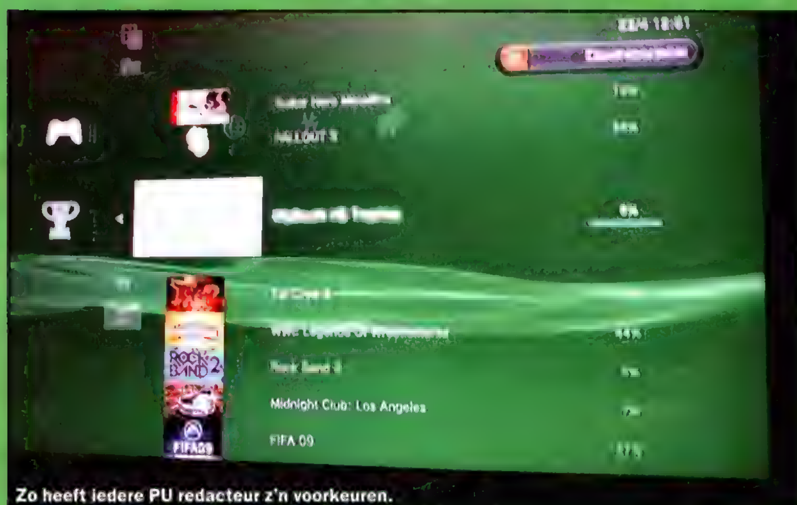
VERBORGEN BOODSCHAPPEN IN ACHIEVEMENTS

Spellenmakers gebruiken achievements/trophies zo af en toe om er verborgen boodschappen of geheime grapjes in te verstoppen. Befaamd is reeds de "Ready For The Sequel" achievement in Halo Wars die hint naar DLC of misschien zelfs wel Halo Wars 2.
Een andere pikante achievement zit in Spore; de zogenaamde "Bad Baby" achievement. Deze geheime achievement kregen spelers alleen als ze een wezentje hadden gemaakt dat vervolgens verwijderd werd uit de Sporepedia. Vooral Spore wezens die leken op wandelende geslachtsdelen viel deze eer ten deel. De Bad Baby achievement werd helaas verwijderd na de tweede patch voor het spel.
Epic heeft ook een handje van gekke achievements, zoals bijvoorbeeld in Gears of War. Wanneer je in ranked matches honderd vijanden doodt met je Chainsaw, krijg je de "It's A Massacre" achievement die natuurlijk verwijst naar de film The Texas Chainsaw Massacre. Leuker is echter de verwijzing naar hardrock gitarist Ted Nugent middels de "The Nuge" Achievement. Nugent is liefhebber van jagen en dan in het bijzonder met pijl en boog (zie screen). Wanneer je in ranked matches dan ook honderd vijanden doodt met de Torque Bow, speel je deze achievement vrij.





Een PU redacteur zonder Platinum, dat kan natuurlijk niet.



Zo heeft iedere PU redacteur z'n voorkeuren.

Deus Ex Socca – Defeat a team in single player mode
High Tension – Win a penalty shootout
Possession – Achieve an end of match Possession rating of 75% or higher
Over The Moon – Score 10 goals in Single Player over the course of a SWOS game session
It Is Now – Win a game by scoring the winning goal in injury time
Goalscoring Superstar Hero – Win by 5 or more goals in an Xbox Live ranked match
Stay The Distance – Complete a single player preset league in 1st, 2nd or 3rd
Champs – End a national league as the best team
Thrash'Em – Defeat any team in single player by 10 goals or more
World Of Friends – Win an Xbox Live Friendly Match
Gentlemanly Conduct – Play a match without any of your players receiving a card
Flying Header Hero – Score a goal using diving header

Sensible World of Soccer
SWOS Achievements

Sensible World of Soccer


World of Warcraft



plicht een voorstelling van Cirque du Soleil uit moeten zitten. In DOAX2 bijvoorbeeld (ja, die game speel ik) moet je volgens mij echt vijftig uur spelen voordat je er maar eentje haalt! Of in Ninja Gaiden: "Complete the game using only the Dragon Sword or the Lunar Staff of Talons Master..." Ik zou die game zeker ACHT keer uit gaan spelen!? In DOA4 zitten er trouwens ook een paar waar je Malle Pietje voor moet zijn of die gewoon slecht zijn verzonnen, zoals "The total play time reached the 100 hour mark".

Wat voor achievements/trophies zou je graag zien in een game?

Vreemd genoeg ben ik nog nooit in een shooter de trophy of achievement "Kill every enemy in the single-player campaign" tegengekomen. Meestal komt dat omdat er in elke FPS wel een gedeelte zit waarin vijanden de hele tijd respawnen, maar als dat niet het geval is dan lijkt het me de ultieme achievement.

JJ



Voor wat voor achievements/trophies ben jij een sucker?

Ik ben eigenlijk een allesvreter. Ik vind die punten leuk staan en check het ook altijd als ik online tegen mensen game. Want vaak zijn gamers met veel achievementpunten goede gamers. Het best zijn echter de achievements die je niet ziet aankomen of waar je iets 'vreemds' voor moet doen. Zo was ik een keer aan het kutten in FIFA 08 en na drie keer in m'n eigen doel geschoten te hebben, kreeg ik een achievement als 'big time loser'.

Van welke achievements/trophies zakt je broek af?

Te veel games geven je nog steeds per gespeeld level de meeste punten of trophies. Dat is echt te standaard vandaag de dag. En Wouter heeft helemaal gelijk met Team Ninja, daar krijg je de punten inderdaad pas als je de game acht keer hebt uitgespeeld met het tv-scherm op zwart.

Wat voor achievements/trophies zou je graag zien in een game?

Waarom kun je niet naast achievements en trophies, echte keiharde gamerpoints verdienen door iets heel bijzonders te presteren in een game? Dat je dus een topprestatie levert voor iets waar je weer wat mee kunt kopen. Hoe vet zou dat niet zijn...


Trophy overzicht

MMO'S & ACHIEVEMENTS/TROPHIES

De aantrekkingskracht in MMO's ligt voor mij deels in het najagen van bijvoorbeeld een nieuw zwaard, en daar soms een paar maanden mee bezig zijn. Wat overigens niet betekent dat ik daar dan iedere dag aan besteed. Als het zwaard in kwestie bijvoorbeeld uit een raid instance komt, kun je slechts eenmaal per week proberen dat zwaard te krijgen, omdat je slechts een keer per week de grote raid instances kunt doorlopen. Maar aangezien je deze instances niet altijd in een avond kunt doorlopen zou het ook best een avond of twee tot drie per week in beslag kunnen nemen.
Nu wordt het verschil in presteren naarmate je bij de top van spelers komt steeds kleiner, dus iedere winst is welkom. Maar ik geef toe dat het verschil dat een zekere upgrade met zich mee brengt soms marginaal is. Echter, en daar komt ie, naast de functionaliteit ziet een nieuw wapen er natuurlijk ook altijd interessant uit, en inderdaad, het is ook stoer om met bijzondere en exclusieve items door de druk bevolkte steden te wandelen. Een beetje showen hoort er natuurlijk wel bij in Azaroth.

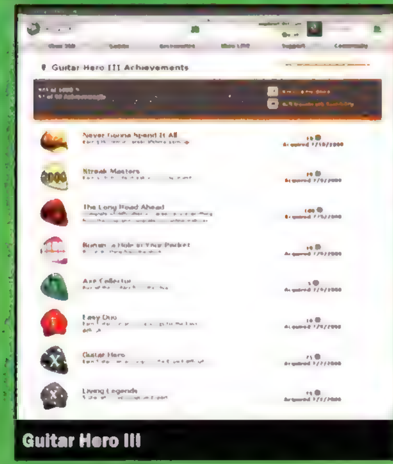


MOI? ACHIEVEMENTHOER???



Weet je wat het grootste minpunt van The Lost and Damned is? Dat er niet genoeg achievements in zitten! Ik ben iemand die gamen het tofst vindt als ik om de halve seconde beloond word, en in TLAD gebeurt dat gewoon niet.
En dan niet met dat slappe excuus komen dat je maar 1250 punten per game mag uitdelen en dat het er daarom maar vijf zijn, want je kunt er best vier van 25 uitdelen in plaats van eentje van 100. Waarom geen achievement voor het doen van alle Gang Wars? Of voor de hele game uitspelen met dezelfde bendeleden?
Ja, ik ben dus gek op achievements en trophies. Het groter worden van het lame-ass getalletje achter mijn gamertag of PSN-naam zorgt er echt niet voor dat mijn geestelijke lul groeit, maar je kunt veel meer uit een game halen door aan bepaalde elementen een beloning te verbinden. Je doet sneller dingen waar je anders misschien nooit aan zou denken en je hebt in principe twee manieren om een game uit te spelen: de single-player doorspelen én alle duizend punten/de platinum trophy halen. Daarnaast laat je met je Gamerscore zien hoe tof je een game vindt. Voor Halo 3, GTA IV en Oblivion heb ik hoge scores en voor Two Worlds en Kane & Lynch geen fuck. Het is een soort van statement, ofniedan? Maar om mezelf nou een achievementhoer te noemen... tja. Hoogstens een slet, want ondanks dat er maar één persoon in mijn friendslist staat die een hogere score heeft dan ik, heeft die mafkees er wel meteen twee keer zoveel!


GTA IV


Guitar Hero III

JEROEN



Voor wat voor achievements/trophies ben jij een sucker?

Ik hou van trophies waar ik tandenknarsend mijn best voor moet doen. Zoals in Super Stardust HD. Damn wat ben ik lang bezig geweest om daar een trophy voor te winnen.

Van welke achievements/trophies zakt je broek af?

Van die suffe beloningen omdat je de game pauzeert bijvoorbeeld. Of van die nietszeggende combo trophies in Ninja Blade... "geweldig, een 3 hit combo!" terwijl je met gemak een 50 plus combo kunt maken.

Wat voor achievements/trophies zou je graag zien in een game?

Een '80 years and still going strong' trophy omdat je een game je hele leven lang speelt.


Trophy overzicht van Maarten.



iPHONE WORDT STEEDS BETER

Sinds de introductie van de iPhone vliegt het apparaat werkelijk de winkels uit. Toch kwam de mobiel van Apple qua telefoonfunctionaliteit nog op een aantal punten tekort. Natuurlijk, de App Store is fantastisch, maar je kon geen MMS'jes versturen en had geen mogelijkheid om te copy-pasten. Onbenullige details zul je misschien denken, maar het zorgde wel voor de nodige irritaties onder iPhone gebruikers. Gelukkig behoren die kleine irritaties met de introductie van besturingssysteem 3.0 tot het verleden, en levert het nieuwe OS voor ons gamers zelfs een aantal leuke zaken op.



Zo maakten we kennis met De Sims 3, dat er niet alleen erg goed uitzag, maar ook de mogelijkheid tot microtransacties bood. Je kunt bijvoorbeeld ingame een stereotoren kopen en deze in het spel plaatsen. Vervolgens kun je jouw Sim laten dansen op muziek die jij op je iPhone hebt staan. En kom nou niet aan met de uitspraak dat microtransacties lame zijn, want zeg nu zelf, jij hebt toch ook (stiekem) een extra pakje voor Street Fighter aangeschaft? Of een nieuwe outfit voor je SackBoy? En wat te denken van Map-packs? Echt, je hoeft je niet te schamen; iedereen doet mee aan die geldklopperij die het spelplezier van je favo game verlengt. Wij kijken in ieder geval reikhalzend uit naar OS 3.0 voor onze iPhones.



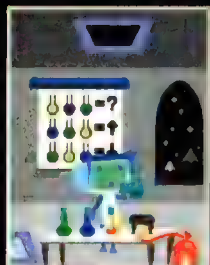


GAMES

MYSTERIE MANIA

EA WWW.EAGAMES.COM

Sapperdeflap! Dat was onze eerste reactie toen we Mysterie Mania op ons mobieltje speelden. We gameden trouwens op de redactie Sony Xperia X1, met als gevolg dat we alleen maar de touchbesturing gebruikten, en dat werkte als een trein.
In de game ben je een kleine robot (F8 genaamd) die ontwaakt uit een hele lange slaap. Het is jouw taak om in een groot huis een mysterie op te lossen, maar wat dat precies is, verklappen we je natuurlijk niet.
Hoe dan ook, in de huid van F8 speur je het landhuis af. In iedere kamer moet je weer een oplossing voor een bepaald raadsel vinden om uit die kamer te raken. De ene keer moet je verschillende items combineren, de andere keer moet je heuse drankjes brouwen.
Het meest toffe aan de game is het stijltje dat het midden houdt tussen ouderwetse 16-bit point and click graphics en 3D polygoontjes. Gelukkig zijn ook de puzzels erg cool, waardoor we gerust durven te stellen dat we ons zelden zo vermaakt hebben met een mobile game!





SCORE: 8

METAL GEAR SOLID TOUCH

KONAMI APPSTORE

Jeroen kon het natuurlijk niet laten; hij moest en zou Metal Gear Solid Touch uit de App Store halen. En jongens wat was hij teleurgesteld.
Natuurlijk was Lange J. al gewaarschuwd door de eerste screens van de game die eruit zagen als Duck Hunt, maar toen bleek dat de game ook gewoon speelde als Duck Hunt met Snake in de hoofdrol, was het toch wel effe slikken voor onze grote MGS fan. Daarbij, de game is niet eens compleet. Je speelt namelijk een aantal missies, waarbij je met Snake, duck and cover aan het knallen bent. Je vecht tegen eindbazen als Octopus en Raven en dan houdt het ineens op. Dan heb je de game uitgespeeld, en is het wachten op de extraatjes die Konami later als (gratis) add on moet gaan leveren. Dat maakt de spelervaring op dit moment wel erg kort. MGS Touch is op zich goed speelbaar maar zal zeker door de doorsnee mobile gamer als saai (en kort) ervaren worden. En wij kennen in ieder geval ook één grote MGS liefhebber die er niet blij mee is...



SCORE: 6

MaffeMugShot



Hé, is dat niet zo'n maffe bokser uit Punch-Out? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Mark Verstappen uit Posterholt (we hebben je mailadres). Hij wint een vette goodie.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

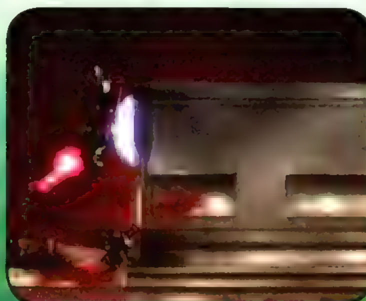
THE DISHWASHER DEAD SAMURAI

XBOX LIVE ARCADE

Damn wat vet! Dat was m'n eerste gedachte toen ik The Dishwasher Dead Samurai in actie zag. En toen ik de game eenmaal begon te spelen, bleef dat gevoel absoluut hangen. En dat terwijl het spel qua opzet vrij simpel genoemd kan worden.

Het is in feite een pure buttonbasher, maar dan wel een die het nodige van je timing vraagt. Want met alleen maar knoppenrammen kom je hoogstens de eerste paar levels door. De moeilijkheidsgraad loopt namelijk gestaag op en dat maakt de boel steeds interessanter. Zeker wanneer je nieuwe wapens en skillz van verslagen tegenstanders erft.

De game is net zo genadeloos als ie er uitziet. Laat je dus niet foppen door de titel wanneer je de game besluit te downloaden. Dit is keiharde, moeilijke shit.





800 MS POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



TEXAS HOLD'EM TOURNAMENT

WiiWARE / Wii

De echte rage is voorbij maar pokeren blijft een leuk spel, natuurlijk. Wanneer jouw vrienden het woord poker echter niet meer kunnen horen maar liever gewoon weer gaan gamen, is het misschien een idee om voor vijf euro het WiiWare-spelletje Texas Hold'em Tournament te downloaden.

Hier kun je de Texas-variant spelen tegen computergestuurde tegenstanders die er uitzien alsof ze erg nodig moeten poepen en dat een prettig gevoel vinden.

Het is ook mogelijk om online tegen volstrekte vreemdelingen te spelen, waarbij die andere spelers net als jij door Mii-personages worden gerepresenteerd.

Tenslotte kun je natuurlijk ook je vrienden overhalen om deze gamevariant van poker dan maar te gaan spelen. Heeft iedereen een beetje zijn zin.





500 Wii POINTS SPELERS 1 - 5 SCORE



TOWER OF DRUAGA

VIRTUAL CONSOLE / Wii

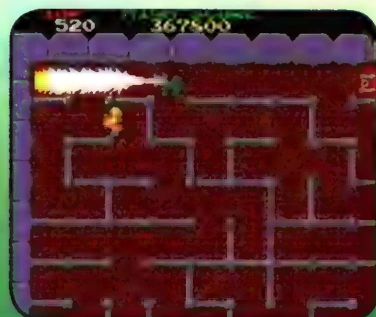
Naast ouwe games die verschenen voor ouwe consoles, gaan er nu ook ouwe speelhalhits voor de Virtual Console verschijnen. Dus geen aangepaste spelcomputerversies, maar de echte rauwe arcadecode, inclusief alle foutjes en foefjes.

Als we zoiets horen, dan schieten er wel wat interessante titels door onze bolletjes, maar dat zijn niet de vijf titels die nu beschikbaar zijn.

Uiteindelijk toch maar Tower of Druaga gedownload, en tja, dan heb je dus zo'n verticale balk in het midden van je breedbeeld. Dat is dan je speelveld. Want o ja, dat was ook zo, dat verticale formaat was zo'n beetje de standaard voor die ouwe arcadespelletjes.

Het spel zelf is best aardig, je moet jezelf een weg door doolhoven zoeken en knokken. Maar om daar nou vijf euro voor te betalen. Dat is ruim twaalf gulden!





500 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE

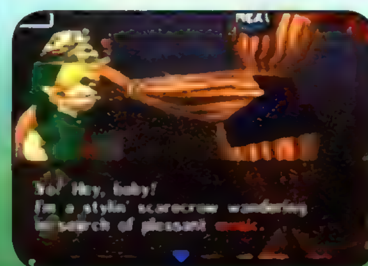


THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

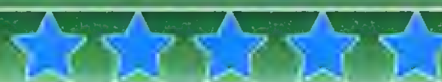
VIRTUAL CONSOLE / Wii

Majora's Mask is een direct vervolg op het meesterwerk Ocarina of Time. Link is weer een kind, en raakt in een macabere nachtmerrie verstrikt. Drie dagen na het begin van het avontuur, zal de maan op de aarde storten. Je ziet hem elke minuut wat dichterbij komen. Nu is het de kunst voor het einde van de derde dag een liedje te spelen op je fluit om de drie-dagen-cyclus weer opnieuw te laten beginnen. En dat telkens weer, zodat alles steeds weer opnieuw begint, uitgezonderd de dingen die je tussentijds hebt veranderd. Door kerkers uit te spelen, bijvoorbeeld, of door enkele van de oneindig vele zijmissies te voltooien.
Snap je het niet? Majora's Mask is ook geen game om te snappen, het is een game die je moet spelen. Serieus, als gameliefhebber móet je dit waanzinnige avontuur een keer beleefd hebben.





1000 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

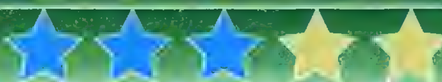
VIRTUAL CONSOLE / Wii

Begin jaren tachtig draaiden videogames om actie, actie en een soort van actie. Eén van de eerste games die een beetje verhaal en avontuur in het nieuwe medium trachtte te introduceren, was Pitfall (1982). Dat was toen best wel sensationeel, dus is het niet vreemd dat veel ouwe gamers gaan glunderen als ze de naam Pitfall horen.
In de jaren negentig besloot Activision de ouwe Pitfall-principes eens in een nieuw jasje te steken, en zo ontstond een best wel tof platformspel vol geheime gangetjes en Indiana Jones-achtige uitdagingen.
De Megadrive-versie van die game kun je nu downloaden op je Wii, en al hadden we liever de superieure SNES-versie gehad, de game kan er anno 2009 nog best mee door. Ook leuk: met een code kun je het originele Pitfall ontgrendelen!





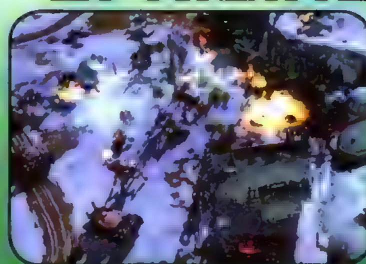
800 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE

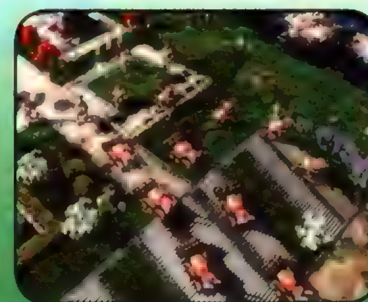


COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3: UPRISING

PC

Uprising is een stand alone, puur downloadable add-on en dat is op zich opmerkelijk voor een C&C spel. De game zelf is echter een dikke tegenvaller. Het niveau is niet rampzalig maar het voegt allemaal erg weinig toe. Er zijn vier nieuwe minicampagnes waarbij de Empire, Allied en Russische campaign vrij inspiratieloos in elkaar zijn geflanst door, naar het lijkt, de stagiaire van dienst.
De afwijkende Yuriko-campaign heeft op papier nog de meeste potentie maar faalt in de praktijk omdat het hele RTS idee hier overboord is gegooid en de missies op zichzelf saai en repetitief zijn. De Commander's Challenge is wel oké maar kan het totale pakketje niet meer redden. Jammer, jammer, want C&C had tot voor kort een uitstekende staat van dienst op het gebied van uitbreidingen.





€ 20,- SPELERS 1 SCORE



BANJO-KAZOOIE: B&M - DE VERLOREN UITDAGINGEN

XBOX LIVE ARCADE

Voor wie geen genoeg kan krijgen van de koddige beer en de rode vogel, is sinds kort de DLC Verloren Uitdagingen te downloaden.
Verwacht geen schokkende vernieuwingen, maar meer van dezelfde unieke en stiekem toch best wel prikkelende knutsel-arcade-race combinatie. Zo kun je twaalf nieuwe challenges tegemoet zien waarbij je enerzijds met voorgeprepareerde voertuigjes en anderzijds met eigen bedachte voertuigjes je beste beentje voor mag zetten.
Feitelijk komt het er op neer dat je dus twee keer dezelfde missies doet. Toch blijft het in potentie eindeloos knutselen aan koddige autootjes en dito vliegmachinetjes vermakelijk. Daarnaast zijn er een aantal nieuwe multiplayer modi en krijg je een (mini)platformgame in retrovorm voorgeschoteld. Al met al een compacte uitbreiding maar qua prijs-kwaliteitsverhouding zit het hier wel snor.





400 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



TO DO LIST

- KOFFERS PAKKEN VOOR DE E3. EN WE STOPPEN ER VOORAL EEN VRACHTLADING ZIN IN, WANT ER KOMEN HONDERD PROCENT ZEKER EEN AANTAL ZEER VETTE EN VERRASSENDE AANKONDIGINGEN AAN.
- IN LA GAAN WE DAN EINDELIJK BEELDEN ZIEN VAN ASSASSIN'S CREED 2. WANT DIE TEASERS OP INTERNET ZIJN NATUURLIJK ALLEMAAL LEUK EN AARDIG, MAAR JE ZIET ER NET ZOVEEL ZINNIGS OP ALS OP DE VAKANTIEFILMPJES VAN OME FRITS EN TANTE THEA.
- EIGENLIJK WETEN WE VAN IEDEREEN WEL ZO'N BEETJE WAT IE GAAT DOEN. ZELFS BIJ NINTENDO WORDT HET GEGALM ROND KID ICARUS EN 'IETS MET MARIO' STEEDS HARDNEKKIGER. MAAR MICROSOFT? TOTALE STILTE. ZOUDEN ZE VERGETEN ZIJN DAT DE E3 DIT JAAR AL IN JUNI WORDT GEHOUDEN...
- VOOR DE ZOVEELSTE KEER ROEPEN DAT WE FUEL WILLEN TESTEN. OF ZIJN DE OPEN RACEWERELDEN ZO GROOT DAT DIE GASTEN VAN CODEMASTERS ER IN VERDWAALD ZIJN?
- ONS HART VASTHOUDEN NU DE NIEUWE WOLFENSTEIN ER AANKOMT. WANT EEN GAME MET FIKS GEWELD, BAKKEN BLOED, NAZI ZOMBIES EN GIGA GROTE HAKENKRUIZEN, DAAR KRIJGT POLITIEK DEN HAAG EEN NATTE SLIP VAN. TERWIJL DE GAME HET VERWERKINGSPROCES VAN OPA TOCH TEN GOEDE KOMT.



SWORDS & SOLDIERS TITTIES

Wouter had een leuk gesprek met Fabian Akker, ontwikkelaar bij Ronimo Games (De Blob en Swords & Soldiers). En als de simpele Veendammer een boeiende conversatie heeft, dan kan het maar over één ding gaan: TIETEN natuurlijk! Fabian en z'n team hadden namelijk wat problemen met de ESRB omdat een van de units in hun nieuwe cartooneske WiiWare game Swords & Soldiers wel hele dikke prammen had! Waarom ze hier geen melding van hadden gemaakt in het verslag dat ze naar hen op hadden gestuurd, zo was de vraag van de rating-Nazi's. Al goed, het verslag werd aangevuld en nogmaals naar de ESRB gezonden.
Maar helaas, het was nog steeds niet in orde! Fabian en kornuiten kregen nu te horen dat de tieten ook nog eens 'jigglen' oftewel wiebelen, als de Vikingdames in kwestie rondlopen. Van zulke zaken moest absoluut melding worden gemaakt!
Voor de tweede keer pasten de Ronimo's de boel aan en toen dit werd opgestuurd wisten ze het zeker: het inmiddels behoorlijke dossier moést nu wel compleet zijn. Niets bleek minder waar, want voor de derde keer kregen ze bericht. Ja, dat die tieten tijdens het lopen wiebelen, dat was nog tot daar aan toe, maar als de Vikingen een gevecht winnen dan begonnen de vrouwtjes te dansen waarna de tetters NOG heviger gingen jiggelen! Melding van maken AUB!
Daar houdt de ESRB zich dus mee bezig: hardwerkende ontwikkelaars lastig vallen over wiebelende cartoon-titties. En Swords & Soldiers? Dat heeft ook nog eens een 12+ rating gekregen!

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT

BEVRIJDINGSFLOP

Net voor dit nummer naar de drukker ging, kregen we nog een foto opgestuurd van de PU Guitar Hero band tijdens hun optreden op Bevrijdingspop. Op de foto zie je dat Maarten en Wouter elkaar heftige verwijten maken vanwege het missen van meerdere noten. Presentator Giel Beelen troost Jeroen vanwege het abominabele niveau van zijn collega muzikanten.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ Begint het zonnetje net een beetje lekker te schijnen, krijgt Steven weer een MMO in zijn mik gedouwd met Jumpgate (die hij volgende maand bespreekt). Vind je het gek dat die gast licht geeft in het donker.
- ★ Hmmm, Bionic Commando. Zo bionisch bleek die gast dus toch niet te zijn.
- ★ Eigenlijk is het bizar. De publishers willen dat de E3 weer in al z'n glorie terugkeert. En daarom gaan ze allemaal een mooie stand in LA neerzetten. Maar wat wij dan niet begrijpen, is dat we van veel publishers in de maanden voor de E3 toch al hun krakers al te zien kregen. Call of Duty Modern Warfare 2, de line-up van Sony, EA Showcase, Indiana Jones, de nieuwe games van Bethesda. Nog even en we mogen van PU-baas Niels niet meer naar LA. 'Want we hebben toch alles al gezien'.
- ★ Een nieuw Terminator game en -film zonder Schwarzenegger. Dat is toch een beetje als Erica Terpstra zonder dikke pens. Je herkent het wel, maar het ziet er bijzonder vreemd uit...
- ★ AZ kampioen. Leek de Eredivisie maar op FIFA of PES. Daar gebeurt die shit nooit, aldus PSV-fan JJ.
- ★ Moeten we OnLive nu wel of niet serieus nemen? We zouden het gezellige stofzuigergeluid en het stofaantrekkend vermogen van de Xbox 360 en PS3 toch best gaan missen.

CHICK VAN DE MAAND

WEET JE NOG? EEN PAAR NUMMERS GELEDEN VROEGEN WE ONZE REDACTEUREN IN WIE ZE HET LIEFST HUN TANDEN ZOUDEN ZETTEN ALS ZE EEN ZOMBIE WAREN.
JEROEN ANTWOORDDE DAAROP DAT HIJ ALS VEGETARIËR EIGENLIJK ZIJN TANDEN ALLEEN IN HET VLEES VAN EEN ANDERE VEGETARIËR ZOU KUNNEN ZETTEN, EN KOOS IN DAT GEVAL VOOR DE MEEST SEXY VEGETARIËR VAN 2008 ANCILLA TILIA.
TOEN ANCILLA DIT TER ORE KWAM, SCHROK ZE EERST EEN BEETJE, MAAR AL SNEL BESEFTE ZE DAT HET EIGENLIJK EEN GROOT COMPLIMENT WAS. ZE WIST DAN OOK NIET HOE SNEL ZE NAAR DE KIOSK MOEST RACEN OM EEN PU'TJE TE SCOREN EN EEN SPECIAAL VOOR JEROEN GESIGNEERDE FOTO TE MAKEN.
WE ZIJN BENIEUWD WAT ER GEBEURT ALS ZE LEEST DAT ZE OOK NOG 'CHICK VAN DE MAAND' IS GEWORDEN!



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

10% Vliegtuigje in, vliegtuigje uit, vliegtuigje in, vliegtuigje uit...

12% Oefenen, oefenen en nog eens oefenen voor Bevrijdingspop.

9% Veel frikandellen eten zodat we net zo pokdalig worden als James Hetfield. Dat speelt toch net even wat realistischer Guitar Hero Metallica.

6% Blijven verliezen van Steven met Street Fighter IV.

11% Ons verbazen over de plat-Amsterdamse scheldkanonnades van onze stagiair. Daar krijg je een slak zijn huis mee uit!

8% De Dikke van Dale vragen of het woord 'achievementhoer' in de nieuwe editie kan worden opgenomen.

10% JJ troosten nu Formule 1 dit jaar niet naar de Xbox 360 en PS3 komt.

13% De hele dag Zaankanter Jeroen z'n gekraai aanhoren nu AZ kampioen is geworden.

12% Een hele zwik aan bionische superhelden spelen. En nee, daar hoorde Lars Ulrich van Metallica niet bij. Die komt gewoon uit Noorwegen.

9% Lekker Nintendo games dissen nu Jurjen een paar maanden in Frankfurt games vertaalt. Zo dapper zijn we wel.

- JAWEL, WOUTERTJE MAG EINDELIJK MET Z'N VIRTUELE POPPENHUIS AAN DE SLAG...
- MAAR DAN ALLEEN ALS IE EERST EVEN PROTOTYPE AFMAAKT.
- WE KRIJGEN NET EEN HAMER BINNEN. INDERDAAD, IETS MET ROOD EN FACTIE, WIE WEET DAAR MEER VAN?
- "WHO YOU CONNA CALL?"
- JEROEN, WAAROM TOCH DIE COWBOYHOED? WAT? EEN NIEUWE GAME VAN ROCKSTAR?!
- HEAVY RAIN! GOD OF WAR 3! JAN, VERTEL ONS ALLES!
- STEVEN, WAT IS DAT TOCH MET DIE FIGHTSTICKS?
- JA, GEEF DIE MINIONS MAAR WEER DE SCHULD VAN DIE ROTZOOI HIER.
- FIFA 10! EN JEROEN: HOE WAS HET?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 187 LIGT 19 JUNI IN DE WINKELS

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

TERMINATOR SALVATION

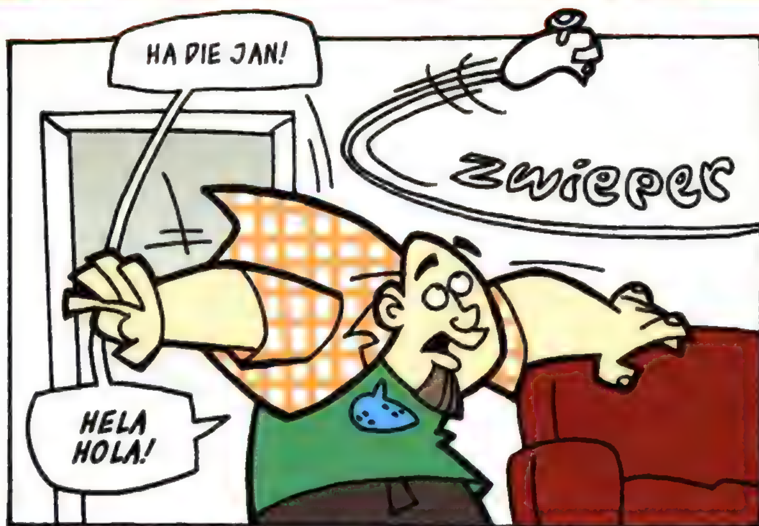
INDERDAAD, BIJ MIJ OOK. HAHAHAHA

ZIE JE DAT, ALS JE JE WAPEN OP DEZE HOOGTE IN JE HAND HOUDT, LIJKT HET NET DE STIJVE SNIKKEL VAN EEN BESNEDEN TERMINATOR.

KIJK, MIJN SNIKKEL IS ONTSTOKEN. HAHAHA!

EEN VROUW EFFE LEKKER IN DE BEK...

Toegegeven, het is een beetje corny. Maar JJ kon het niet laten een (onscherp) fotootje te maken van de toiletten waar hij geacht werd in te pissen tijdens Konami's Gamersday in Frankfurt. Toch zou dit ontwerp best eens navolging kunnen krijgen want JJ vertelde ons dat hij nog nooit zo bang was geweest om over het randje te zeiken...







JAJA, MIJN INNIGE CONTACTEN MET DE SKYWALKER RANCH LEVEREN NOG EENS WAT OP! JE MOET TROUWENS DE GROETEN HEBBEN VAN GEORGE.












Als God de aarde in zes dagen schiep, had ie hier zeker een halve ATV.



» In de wereld van Brütal Legend liggen namelijk bepaalde relikwieën die Eddie met een paar akkoorden kan laten herrijzen. Van een van die relikwieën sleutelt hij een fijne hotrod in elkaar, genaamd The Deuce (aka The Druid Plow). Dit motorische beest is niet alleen een vervoersmiddel in de game, maar eveneens een wapen en je kunt het nog eens upgraden (net als al je wapens in de game) met betere bepantsering en wapens (denk aan een paar mooie schietijzers).
Oké, dus Brütal Legend is een free roaming hack and slashgame met race-combat? Niet precies, er is namelijk nog meer...

GEËVOLUEERDE NEKSPIEREN

Een van de missies die ik te zien kreeg, betrof het bevrijden van een paar gasten die gedwongen werden in de mijnen te werken. En dat mijnen deden ze overigens niet met pikhouwelen of dynamiet, en zelfs niet met hun handen, maar ze ramden gewoon met hun kop tegen de mijnwanden! Dat deze figuren (die toepasselijk headbangers genoemd worden) niet de intelligentsten zijn, zal niemand verrassen, maar ze hebben net hersencellen genoeg om een paar simpele orders van Eddie op te volgen.
Door middel van je D-pad kun je de headbangers eenvoudige bevelen geven als, 'blijf hier en verdedig', 'volg me' of 'val aan'. Mochten er vijanden in de buurt zijn dan zullen de headbangers ze overigens zelfstandig aanvallen.
Je kunt de headbangers, indien je er genoeg om je heen hebt verzameld, ook een moshpit om Eddie heen laten maken. Zo is Eddie beschermd tegen demonen en kan hij iets makkelijker een vijandelijke zone binnendringen.
Op deze manier verzamelt Eddie een heel leger aan volgelingen (later voegen zich daar ook nog rockchicks bij die gewapend met pijl en boog op de rug van Eddie zitten) en kan hij samen met de overgebleven mensen de strijd aan gaan met Doviculus en de Tainted Coil.

MULTIPLAYER

De speelwereld van Brütal Legend is free roaming en missiegestuurd, waarbij je naast het hoofdverhaal ook nog een aantal sidemissions kan spelen. Denk daarbij aan het brengen van bier naar een beach party, maar ook iets in de trend van defend the home base.
Verder heeft Tim Schafer ons ook nog een weergaloze multiplayer beloofd, sterker nog, het schijnt dat Brütal Legend oorspronkelijk als multiplayer game bedacht is! Dus we mogen er van uitgaan dat de game ook op dat gebied behoorlijk vet gaat worden.
Hoe die meerspeler mode er precies uit gaat zien, wilde Tim ons nog niet vertellen maar wij hebben zo het vermoeden dat het hier gaat om een battle of the bands mode, waarin je, geholpen door een zooitje onderdanen, de strijd met elkaar aanbindt. Bloedig, hard en meedogenloos natuurlijk.
Je begrijpt dat ik niet kan wachten tot het 15 Rocktober is!



VERWACHTING

Ik weet nu al dat ik deze game liever, en waarschijnlijk vaker, ga spelen dan al die zogenaamde triple A titels van dit najaar. Brütal Legend is gewoon snoeihard metal on your ass!

+ Metal!
+ Tim Schafer!
+ Jack Black!
- Hoezo minpunten!

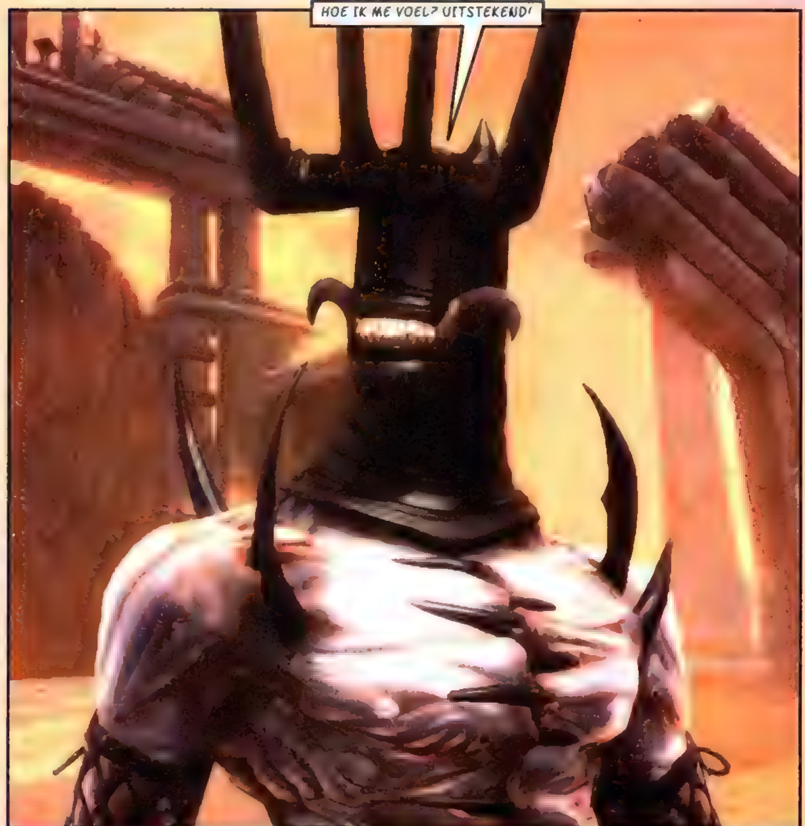

JEROEN

BRÜTAL LEGEND
PS3 / XBOX 360
DOUBLE FINE PRODUCTIONS / EA
15 OKTOBER 2009



niveau heeft afgeleverd. Vijf traditionele adventures met boeiende verhalen, humor van een andere planeet en van begin tot eind boeiende gameplay.

In januari 2000 verliet Schafer LucasArts en richtte hij zijn eigen onderneming Double Fine Productions op. Onder die vlag ontwikkelde hij Psychonauts, dat ondanks alle lovende kritieken geen commercieel succes werd. Toch bleef Tim zijn eigen koers varen, en gewoon de toffe dingen maken waarvan hij vindt dat ze gemaakt moeten worden, hetgeen uiteindelijk leidde tot Brütal Legend.
Tijdens de EA Showcase zou ik naast een hands-on ook nog een interview krijgen met Tim Schafer maar dat ging helaas niet door. De officiële reden was dat zijn stem te veel te lijden zou hebben gehad van het vele praten ten tijde van de EA Showcase. Rrright, nou ik kan melden dat toen ondergetekende om drie uur 's nachts zijn bedje opzocht, onze vriend Tim nog keihard aan het zuipen was. Respect dus voor die gast! Dat is natuurlijk pas écht Brütal!




Het was dit of een zwarte Suzuki Swift.

hak je vijanden gemakkelijk in mootjes, terwijl het bloed over het scherm sproeit. De combo's die je maakt zijn eenvoudig en voer je uit met één enkele knop, waarbij het snel indrukken resulteert in een snelle slag terwijl je een zware slag uitvoert door de knop ingedrukt te houden. Simpel zat, maar dit geldt dan ook alleen voor je bijl, de Separator Axe.
Op zijn rug draagt Eddie namelijk ook nog Clementine, zijn gitaar. In deze Metal wereld is de gitaar niet alleen een muzikaal instrument maar ook een dodelijk wapen. Wanneer Eddie een paar akkoorden speelt, tovert hij de ene na de andere pyrotechnische zooi uit Clementine. Ook dit aanvalswapen hanteer je door middel van één enkele knop. Druk je hem snel in, dan verschijnen er bliksemschichten die je tegenstanders elektrocuteren. Hou je de aanvalsknop echter ingedrukt, dan trakteer je de demonen op een schitterende vuurfontijn, waardoor de demonen meters de lucht in worden gesmeten. Handig dus wanneer je een combo op wilt zetten.

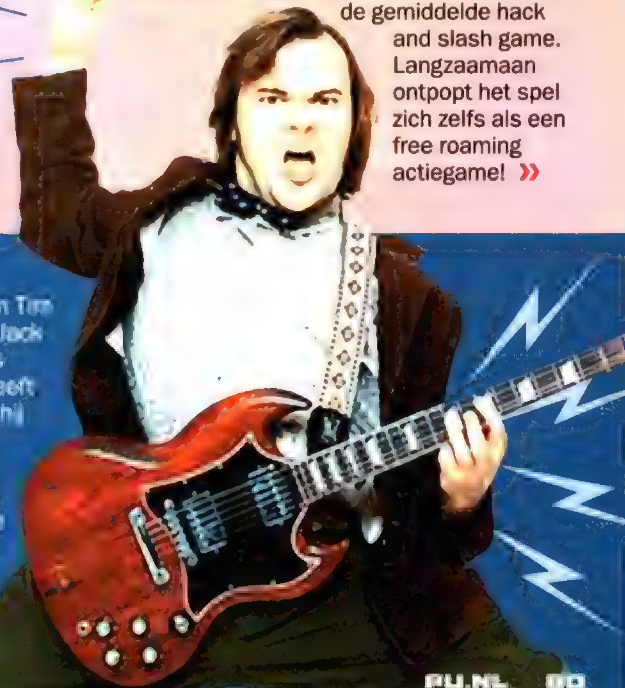
COMBO'S

Die combo's speel je overigens gedurende de game vrij en bestaan uit een combinatie van de twee aanvalsknoppen. Zo combineer je dus de Separator Axe met Clementine voor de meest dodelijke aanvallen. Denk daarbij aan hak-akkoorden en hak-animatie van Eddie. Iets wat er gewoon supervet uitziet.
Druk je de twee aanvalsknoppen tegelijkertijd in, dan zal Eddie opspringen en snoeihard weer op de grond landen voor zijn Earth Shaker. Hierdoor ontstaat er een korte aardbeving die de demonen om doet vallen als een stel dominostenen. O, en in het eerste gedeelte van de game zorgt het er ook nog eens voor dat het gebouw waar Eddie zich in bevindt in elkaar dondert.
Gedurende het avontuur zal Eddie nog meer 'stage' moves vrijspelen; zoals een kick move of een slide op twee knieën.

MEER DAN HACK AND SLASH

Zo op het eerste gezicht zou je misschien denken dat je te maken hebt met een simpele hack and slash game. Dat is in eerste instantie ook zo, maar nadat je de combo's onder de knie hebt, ontmoet je andere mensen die met jou ten strijde trekken.
Een van de eersten die je tegenkomt is Ophelia, die niet alleen haar mannetje staat (zoals een echte rockchick natuurlijk) maar die je ook kunt gebruiken voor combo attacks. En Ophelia zal niet de enige zijn, zo kan ik jullie verzekeren.
Maar Brütal Legend gaat veel verder dan de gemiddelde hack and slash game. Langzaamaan ontpopt het spel zich zelfs als een free roaming actiegame! »

"EEN AVONTUUR VOL MET MUZIKALE KNIPOGEN, SNOEIHARDE METAL, ONTHOOFDINGEN, CHOPPERS EN HEADBANGERS!"



BRÜTAL JACK

De stem van Eddie Riggs wordt ingesproken door niemand minder dan Jack Black en volgens Tim Schafer was hij de enige man for the job. Waarom?
In eerste instantie was het nooit de bedoeling om Jack Black als stemacteur te gebruiken. Maar toen het team van Double Fine productions het roadie model begon te schetsen en Eddie Riggs steeds duidelijkere contouren kreeg, bleek hij verdacht veel op Jack Black te lijken. Maar pas toen Tim Schafer hoorde dat Jack een enorme fan was van Psychonauts, heeft hij Jack gevraagd of hij interesse had.
En zo kunnen we straks dus van Jack Black's fantastische oneliners genieten. Zoals: "I created beauty by simply rocking."



METAL-ACHTIGE FACTIES

De hele wereld van Brütal Legend ademt Metal uit. Dat is niet alleen te zien of te horen, ook de verschillende facties tegen wie je het opneemt, passen helemaal in dat sfeertje.
Zo heb je natuurlijk het Glam Metal personage General Lionwhyte en zul je het opnemen tegen Goth Rockers zoals gravediggers aangestuurd door een bruid. Maar ook zullen andere headbangers je het leven zuur maken en krijg je het aan de stok met Fire Barons, een stelletje metalheads die op motoren rondscheuren.



BRÜTAL TIM

Voor iedereen die niet weet wie Tim Schafer is, volgt hier een korte introductie.
Tim werkte in zijn beginjaren voor het bedrijf LucasArts waar hij aan de slag ging als schrijver en programmeur van onder andere The Secret of Monkey Island.
Mede dankzij zijn inbreng groeide Monkey Island uit tot een zeer succesvolle game, evenals het vervolg: Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge.
De eerste game waar hij als leadprogrammer aan werkte, was Day of The Tentacle (losjes gebaseerd op Maniac Mansion) en hij vloog voor het eerst helemaal solo met de meesterlijke game Full Throttle.
Gelukkig besloot Tim het hier niet bij te laten, anders hadden we nooit kunnen genieten van een ander juweeltje van zijn hand: Grim Fandango.
Terugblikkend kan niet anders gezegd worden dan dat Tim Schafer met vijf genoemde spellen, games van uitzonderlijk hoog



Op een avond, tijdens de voorbereidingen van een show, raakt Eddie gewond en druipt er wat bloed in zijn gesp. Deze gesp heeft hij ooit van zijn vader cadeau gekregen en het ding blijkt magische krachten te hebben. Doordat de gesp met zijn bloed in aanraking is gekomen, wordt Eddie een andere wereld in gezogen. Een wereld waarin iedere Heavy Metal cover die Eddie kent tot leven is gekomen. Maar ook een wereld waarin de boosaardige keizer Doviculus en zijn demonische leger, de Tainted Coil, de meeste mensen tot slaven hebben gemaakt.
De paar mensen die nog vrij zijn, zijn op zoek naar een leider, iemand die kan organiseren, die mensen op kan zwepen, die de touwtjes in handen heeft. Wat ze missen, zo beseft Eddie, is een roadie!
En zo begint een avontuur vol met muzikale knipogen, snoeiharde metal, bijlen, onthoofdingen, hotrods, choppers en headbangers!



Honden en sportwagens... Volgens de eigenaars hoef je er echt niet bang voor te zijn.

VUURFONTIJN EN BLIKSEMSCHICHTEN

Brütal Legend mist misschien dan wel de gelikte graphics van games als God of War of Assassin's Creed, maar in plaats daarvan krijg je ijzersterke gameplay, een dosis humor en een game die je gewoon met heel veel plezier door gaat spelen.
Op het moment dat ik de controller in mijn grijpgrage handjes kreeg, merkte ik al snel hoe simpel doch doeltreffend de game is. Met je bijl in de hand





Motörhead, Brütal... wat is dat met heavy metal en die ümlaut? Terwijl 't toch echt geen gasten zijn die de puntjes op de i zetten.

BRÜTAL LEGEND

JEROEN GAAT UIT Z'N PLAAT!

Soms begrijpen we Jeroen echt niet. Want zeg nu eerlijk, hoe kan hij een spel als Brütal Legend verkiezen boven een God of War 3 of Assassin's Creed 2? Benieuwd hoe die lange dat de komende pagina's uit gaat leggen.



Stel je een wereld voor met vulkanen van chroom, rotsformaties die de 'devil horns' tonen, rivieren van bloed met op de achtergrond een regen van meteorieten. Het is als een hoes van een klassiek metal album dat tot leven is gekomen. Die wereld is het toneel voor een heavy metal avontuur waarin jij de rol aanneemt van Eddie Riggs (vertolkt door Jack Black).

TIM SCHAFER

Brütal Legend is precies geworden wat Tim Schafer (de man achter Full Throttle, Grim Fandango en Psychonauts) ermee voor ogen had. Hij liep overigens al een paar jaar met het idee rond en heeft het in 2006 meerdere malen gepitched bij uitgevers, maar steeds was het advies de game wat meer hip hop invloeden mee te geven. Nu is de tijd dan kennelijk wel rijp voor een Metal avontuur als dit. Waarschijnlijk hebben games als Rock Band en Guitar Hero de hobbelige weg voor hem geëffend.

VAN ROADIE TOT ROCKGOD

Eddie Riggs is de roadie der roadies, Eddie is de man die je moet hebben als je gitaar getuned moet worden of wanneer je wat pyrotechnische snufjes op het podium wilt. »



MEER METAL

Het zal je niet verbazen dat er heel wat verwijzingen in de game zitten naar bepaalde Metal/Rock grootheden. Sterker, de hele wereld van Brütal Legend is doorspekt met Metal knipoogjes.
En dan heb ik het niet alleen over de muziek die door de speakers van The Deuce schalt, maar vooral over al die kleine dingetjes die je op het eerste gezicht misschien niet eens opvallen. We hebben er een paar voor je opgesnord.

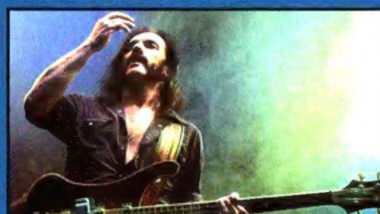
- Het ontwerp van de gesp is gebaseerd op Motörhead's logo Snaggletooth.



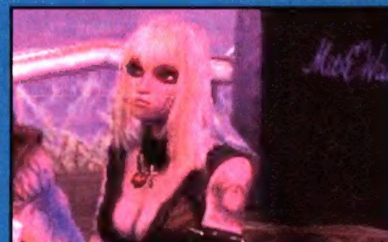
- De naam Eddie Riggs komt voort uit een verbastering van Eddie The Head en Derek Riggs. De eerste is de officiële mascotte van Iron Maiden en de laatste is degene die de mascotte creëerde.
- General Lionwhyte zelf is behoorlijk Glam Metal. Zijn naam stamt dan weer af van de Glam Metal band White Lion. Dat het personage zulk lang haar heeft dat hij ermee kan vliegen, kan weer een grapje zijn richting Judas Priest's volkomen kale Rob Halford. Deze neemt namelijk de stem voor zijn rekening.



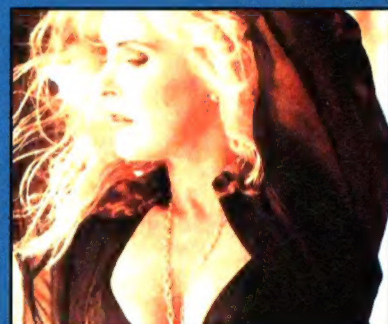
- Kill Master is gebaseerd op Lemmy Kilmister van Motörhead. Lemmy zelf spreekt ook de stem in voor deze helende bassist. Lemmy zelf speelt in het echt natuurlijk ook bass.



- Lars and Lita Halford zijn de broer en zus waar Eddie zich bij aansluit. Lars' naam zou een referentie kunnen zijn naar Metallica drummer Lars Ulrich, terwijl de achternaam weer op Rob Halford terug te voeren zou kunnen zijn.



Lita Halford is gebaseerd op Runaway's lead gitarist Lita Ford.





BRÜTAL LEGEND
15 Rocktober in de winkel!
Meer informatie op:
www.electronicarts.nl/brutallegend
Op PS3 en XBOX 360

36

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA[...] E BE[...]UX

VAN ROADIE
TOT ROCKGOD

LEMMY, JACK BLACK
EN EEN LEGER HEADBANGERS

DE DODELIJKE AKKOORDEN
VAN EDDIE RIGGS

METAL? JA!
GOUD? ZEKER WETEN!

BRÜTAL LEGEND